PS2 · XBOX · GBA · GCUBE · PSP · NDS · PS3 · X360

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

X. ÉVFOLYAM 5. SZÁM
2006 MÁJUS

799,- FT

576 KOZOL



HALÁLOSZTÓ

ROGUE TROOPER (PS2, XBOX)

HAVI TÉMÁNK: A VIDEOJÁTÉK UNIVERZUM MESTEREI • TOMB RAIDER LEGEND • SIREN II • MONSTER RANCHER EVO
KINGDOM HEARTS II • DOA4 • OBLIVION • TALES OF ETERNIA • SF DARK MIRROR • GUNSTAR FUTURE HEROES

576 KByte

www.576.hu

A HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ

Pólus Center
06 1 419 4117



Mammut II.
06 1 345 8076



Árkád
06 1 434 8076



Campona
06 1 424 3424



Duna Plaza
06 1 239 2858



West End
06 1 238 7576



Europark
06 1 280 9585



Debrecen Plaza
06 52 342 120



Szeged Plaza
06 62 468 978



Kecskemét Malom
06 76 328 119



Internetes rendelés

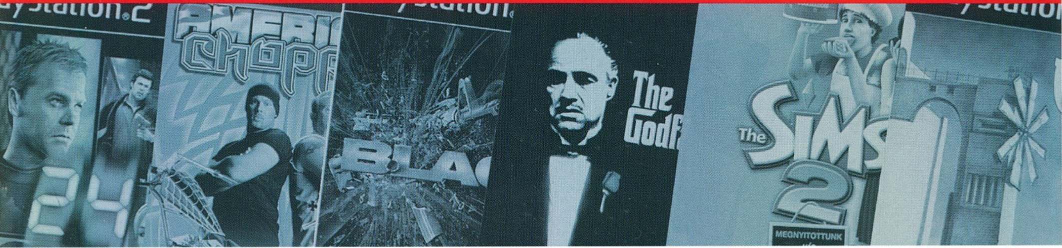


www.576.hu

Telefonos rendelés



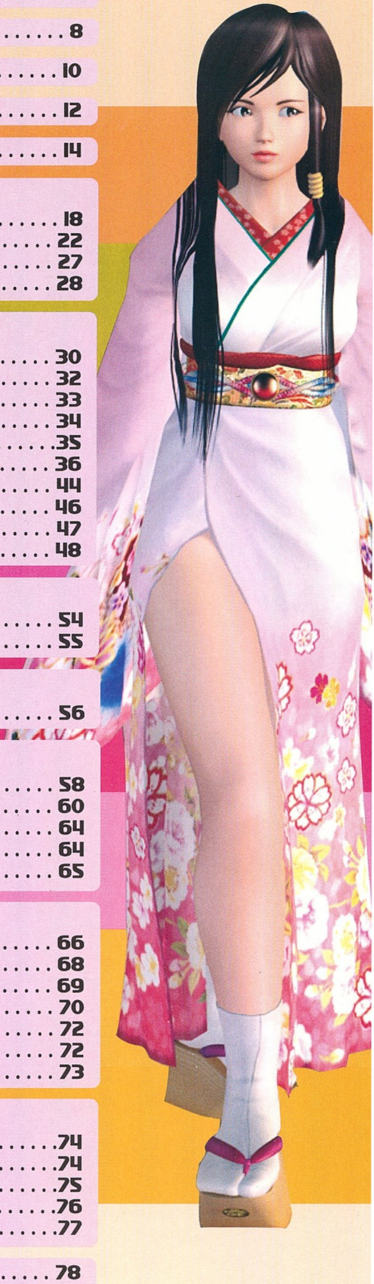
06 70 365 0385





CALIBER 50. 1989. SETA

TARTALOM



AKTuális 94

ÚJ GRAFIKUSUNK BEMUTATKOZÁSÁNAK HÓNAPJA

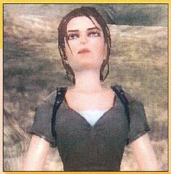
(Remélem nem haragudtok meg, ha ebben a hónapban kissé távirati stílusban, pontokba szedve adagolom az AKTuálist. Így legalább nem felejtek el semmit és senkit – mert azt szoktam, sajnos –, mire a végére érek. Mivel is akartam kezdeni...?)

– Mint az már az előző hónapban elkotyogtam, májustól új grafikusa-tördelője van az 576 Konzolnak. Renátát, aki egy különlegesen mesés zsákmánnyal záruló nemzetközi bankrablás után – érthető módon – Budapesttől távol próbál szerencsét Attila váltotta. Attila jó. Attila szép. Attila istenien főz. Attila kedves. Attila aranyos. Oké, szépnek azért mégsem szép.
Jogos a kérdés – akkor most mi lesz a Konzol dizájnjával? Jelentem, semmi extra. Atti mindenféle különleges szájbarágás nélkül, két hét szárnypróbálgatás után csuklóból hozta azt a látványt, amit én látni (és láttatni) szerettem volna, így bátran ígérhetem, minden marad ugyanolyan „konzolos", mint eddig. Minimális polírozás, és talán szerénytelenség nélkül mondhatom, bizonyos fejlődés persze biztosan lesz, hiszen Attila bele fogja vinni saját stílusát az oldalakba, és úgy ab ovo az egész összképbe, de ez tutira csak előnyére válik majd a Konzolnak. A következő két-három hónap során (mindig egy kicsit, ahogy időnk engedi) igyekszünk mindent kicsinosítani, hogy úgy érezzétek, mintha régi jól bevált és megszokott lakásotok teljes tavaszi felújításon esett volna át.
– Samu reklamált, hogy őt bizony nem mutattam be, amikor a Konzolhoz szegődött. Igaz. Szóval Samu, a punk-rocker bőrbe bújt angyalka bejött az irodámba és azt mondta, ő írni akar. Persze lehet, hogy nem így volt. Samu mindig baseball sapkában jár. Samu különleges. Samu olyan, hogy odaadsz neki egy játékot, biztos lehetsz benne, hogy a teszt, amit ír róla, semmihez sem fog hasonlítani, mint ami valaha eszedbe jutott volna. A Samu az Samu, na!
– Amikor Balu meghallotta, hogy Samu reklamál, persze ő is egyből reklamált egy bemutatásért. Jár is neki. Balut Veres Miki hozta be hozzám – vagy inkább Balu hozta a Mikit (ölben)? Balu a sportember. Balu a fitt. Balu télen is egy szál pulóverben jár. A Baluban az a jó, hogy ő nem csak szereti és ismeri a sportokat, hanem úgy is néz ki, mint aki sportol. Neszójjábe, mer' kűdöm a Balut!
– Oké, már el is felejtettem, hogy mi következik...
– Ja, igen! ÚJRA VAN ANIME-MANGA ROVATUUUUNK! Annak idején mi voltunk az elsők, megadtuk Magyarországnak a kezdő löketet, és most úgy döntöttünk, a nagy sikerre való tekintettel – és az olvasói nyomásnak engedve – újra belevágunk. Remélem, karmolni fogjátok!
– Innentől sűrítve: Oblivion nagyon császár, csak el ne vessz benne; Rogue Trooper állat, majdnem Warhammer 40K; Lara dögös; a Siren beteg; a PSP egyre jobb; vegyetek X360-at.

Ennyi. Júniusban jön a szokásos szörnyű nagy E3 összefoglalónk, ezer oldalon, az imádott / gyűlölt úti beszámolóval. Ma péntek, vasárnap repülünk. Egy hónap múlva veletek, ugyanitt!

Martin



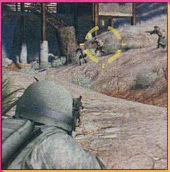


















Az 576 Konzol pontozási rendszere

1-2.5 pont	– Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3-4.5 pont	– Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5-5.5 pont	– Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6-7.5 pont	– Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8-9.5 pont	– Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 pont	– Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

ISSN 1417-9296

Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda Zrt.
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Kiadványszerkesztő: Szalontai Attila
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük.

Címlap: Rogue Trooper (PS2, XBOX)



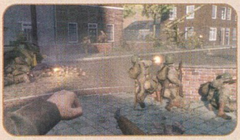
Hírek

playstation 2 - nds - gamecube - xbox - gba - psp



BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY (PLAYSTATION 3, X360)

Az *Ubisoft* és a *Gearbox* tovább görgeti a Brothers in Arms sorozatot – egészen a következő generációs konzolokig. A harmadik rész stílusában és témájában nem változott – továbbra is taktikai elemekkel bőségesen megszórt, a Második Világháborúba helyezett sajátszemszögű lövölde – a prezentáció és a helyszín azonban új. A történések helyszíne ezúttal a Market Garden hadművelet, a Szövetségesek nagy ívű észak-európai ejtőernyős offenzívája: a történelemkönyvekből jól ismerjük a végeredményt, az angolamerikai csapatok kőkemény germán ellenállásba ütköztek, a támadás kegyetlen vérfürdőbe torkollott. A harmadik részben ismét az első epizód főhősét, Matt Bakert irányítjuk. Baker feljebb lépett a ranglétrán, most három osztag tartozik az irányítása alá, azaz komplexebb parancsnoki feladatokat kell ellátnia. A három osztag nem csak nagyobb felelősséget, de több lehetőséget is jelent. Géppuskát állíthatunk fel, rádióval kérhetünk tüzérségi támogatást, vagy éppen aknavetővel szórhatunk tüzes szeretetcsomagokat a németek kobakjára. A megnövelt tűzerőnek köszönhetően változnak a bevethető taktikák is: a korábbi epizódokban a harci szituációk sikeres megoldásának kulcsa szinte minden esetben az ügyesen kivitelezett „flank-manőver" volt: az osztag egy része folyamatosan tűz alatt tartotta az ellenfelet, a többiek pedig kerülő úton megrohamozták és megölték őket. A **Hell's Highway** új lehetőségeket kínál: a brutálisabb megoldásokat előnyben részesítők aknavetővel verhetik darabokra a fedezéket, a finomabb lelkűek pedig az új „lopakodó" üzemmódnak köszönhetően észrevétlenül osonhatnak az ellenfél hátába.







A következő generációs konzolok értelemszerűen kőkemény grafikai fejlődést jelentenek: a hármas számú Brothers in Arms az Unreal 3.0 motor erősen módosított verzióját használja, a Gearbox nagy hangsúlyt fektetett a karakterek élethű modellezésére – különösen az arcmimikájukra és az animációra. Miért fontos ez (az élethűségen kívül?). A nagyobb beleélés az ok, Nyájas Olvasó. A Hell's Highway tömve lesz „Brotherhood Moment"-ekkel, azaz gondosan kilassított, drámai pillanatokkal. Az előttünk rohanó bajtárs egy látványos fejlövést követően lassítva omlik a karjainkba, a vegyesbolt kirakatából lövöldöző germánok közé kétségbeesetten bevágott kézigránát vakító villanással rombol szét mindent, ami szétrombolható. További vizuális finomságot jelent a főhős perspektívájának új megjelenítése: a Gearbox Baker modelljét nem a szokásos „látom magam előtt a fegyvert, és kész" nézőpontból kezeli, hanem third-person megközelítésből – nem a hátát látjuk, a perspektíva továbbra is FPS, a kamera „Baker fejében" helyezkedik el – így rálátunk a lábára, látjuk, ahogy megtámaszkodik, vagy az övére akasztott gránátért nyúl. A Hell's Highway a dolgok jelenlegi állása szerint valamikor 2007 elején fog megjelenni – Playstation 3 és Xbox 360 platformokra. (**Semmi mást nem hiányoltam az eddigi játékokból, mint azt, hogy végre láthassam a figurám lábát. Sokáig azt hittem, kentaur vagyok. Vagy csak egy torzó. Őrületes. Nextgen korszak! Martin**)

GTR (XBOX 360)

A **GTR: FIA GT Racing Game** tulajdonképpen nem új játék: tavaly márciusban jelent meg PC-re, és kapásból meghódította a realisztikus autóversenyek szerelmeseinek szívét – leginkább azért, mert bitang jó kis játék volt, a mai napig a legjobb autós anyagok között tartja számon a PC-s tábor. A *THQ* és az (eredetit fejlesztő) svéd *SimBin Development Team* most konzolos fronton is bepróbálkozik a GTR-rel. Mire számíthatunk? Valósághűségre, minden tekintetben. Az originál FIA GT Széria összes járgánya és pályája szerepel, ami a gyakorlatban azt jelenti, hogy több mint hetven akkurátusan modellezett autót (ízelítő: Porsche 911, Viper GTS-R, BMW Z3 M, Ferrari 550 Maranello), és tucatnyi, az eredeti nyomvonalat pontosan követő pályát préseltek a játékba a svéd srácok. A realizmust tovább mélyíti a MOTEC Analysis Software beépítése: ezt az analizáló szoftvert használják a „valós" GTR szériában is a csapatok. A GTR a fentiek alapján kőkeményen hardcore szórakozásnak tűnhet – és az is, de ennek ellenére





nem csak a profiknak szánják, a háromféle nehézségi fokozat a vasárnapi mazsoláknak is lehetőséget biztosít a (a valós vezetési élménytől némileg elszakadó, jóval árkádosabb) hancúrozásra. Nem dicsértük még a grafikát, pedig az is megér egy misét: a GTR már tavaly ilyenkor is bitang jól nézett ki, és az első screenshotok tanulsága szerint az Xbox 360 verziónak sem lesz oka a szégyenre – minden a helyén van, az időjárási effektek (különösen az eső) pedig szájtátósan, nyálcsurgatósan szépek. Tervezett megjelenés: 2007 tavaszán, kizárólag Xbox 360-ra – ha még egy korrekt online móduszt is belepakolnak, remekül elleszünk vele a Forza Motorsport 2 megjelenéséig.

SADNESS (NINTENDO WII)

Első meglepetés: milyen platformot írtunk mi a játék címe mellé? *Nintendo Wii*? Azt eszik, vagy isszák, tessék mondani? Nem eszik, nem isszák, hanem játszanak vele: tessék egy gyors látogatást tenni a májusi hírrovat Mazsoláző szekciójába, és máris fény derül a Hatalmas Titokra. A furcsa név mellé rögtön egy furcsa játékot is tudunk tálalni az ilyesmire fogékony Olvasónak: a krakkói székhelyű *Nibris* rendkívül érdekes Wii-projektjéről, a *Sadness*-ről van szó. Ha a játékot mindenképpen be kéne sorolnunk valamelyik zsánerbe, akkor a horror kategóriára esne a választásunk, azonban a Sadness erősen eltér stílusbeli társaitól: itt nincsen lövöldözés és liternyi vér, a szorongást a végig velünk maradó rendkívül nyomasztó hangulat idézi elő, nem is csoda, hogy a játékot kizárólag erős idegrendszerrel megáldott felnőtteknek

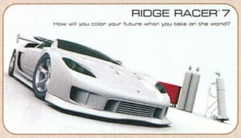


(konkrétan: a huszonegy tavaszt megélt versenyzőknek) ajánlják. A platformválasztás sem véletlen, gyakran kell majd élnünk a Wii kontroller egyedi lehetőségeivel – patkányok fáklyával való elkergetésénél, egy fal tetejének meglasszózásánál, vagy épp üldözőnk torkának elnyisszantásánál. A legfontosabbat ráadásul még nem is említettük: a Sadness-ből teljes egészében száműzték a színeket a lengyel srácok, játék stílusos fekete-fehérben pompázik, és külön öröm számunkra, hogy a helyszínek között a század eleji (a borongós huszadik századról beszélünk természetesen) Magyarországot is megtaláljuk majd. Nagyon erős kultjáték-szagot érzünk, kíváncsian várjuk a további infókat a 2007-ben debütáló produktumról – a vizuális szekciót egyelőre a hír környékén árválkodó egy szem artwork képviseli. (**Vajon hányan fogják oldalba kúrni a TV-jüket a monokróm kép láttán? Martin**)

RIDGE RACER 7 (PLAYSTATION 3)

Ez gyorsan ment: az Xbox 360 exkluzív Ridge Racer 6 megjelenése után fél évvel a *Namco* máris bejelentette a folytatást – jön a **Ridge Racer 7**, a rend kedvéért kizárólag Playstation 3-ra. A hetedik résszel kapcsolatos információk egyelőre elég szegényesen csordogálnak, kénytelenek vagyunk a Famitsu-ban megjelent rövidke interjúra támaszkodni. Ennek alapján a hetedik rész *tényleg* új epizód lesz, a Namco nem kívánja eljátszani a jól bevált, és roppant jövedelmező „csapjunk hozzá pár plusz pályát meg autót az előző részhez, számozzuk újra, és hajrá!" játékot a patinás árkád autóverseny hetedik epizódjával kapcsolatban. A játékmenet nagy vonalakban követi a PSP-s Ridge Racerben és hatodik részben lefektetett alapokat, azaz marad az ott megismert nitrózás, és a klasszikus driftelős száguldozás. Újdonság viszont a sorozat rajongói által régóta követelt modifikációs lehetőségek megjelenése: teljesítmény-tuning valószínűleg most sem lesz (ez nem Need for Speed), vizuális viszont igen, a különféle festésekkel és matricákkal állítólag több mint 200 ezer (!) variációt állíthatunk elő. A különbözőképpen kinéző kocsik az online viadaloknál kapnak majd nagy szerepet: a konkrét játékmódokról keveset tudni, csupán a maximális résztvevők számát (tizennégy) árulta el a Namco. Grafikai fejlődésre is számíthatunk, a cél a vizuális téren eddigi















leglenyűgözőbb Ridge Racer összekalapálása – a fejlesztők azt szeretnék, ha a jó nép „Ránézne a Ridge Racerre, és azt mondaná: kell nekem egy PS3!" (idézet tőlük). Külön öröm: a sorozat eddigi legnépszerűbb „reklámcsaja" *Reiko Nagase* is visszatér a hetedik részben. A megjelenés időpontja egyelőre erősen homályos, de valószínűleg nincs olyan távol – a Namco az előző két résszel (mármint: PSP + X360) bizonyította, hogy viszonylag gyorsan képesek remek munkát végezni a folytatásokkal.

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE (PS2, XBOX, X360, PS3, PSP, NDS)

Április közepén, minden előzetes figyelmeztetés nélkül bukkant fel a semmiből az *Activision* által dédelgetett **Marvel: Ultimate Alliance**. Akkor még csak annyit lehetett tudni róla, hogy az Activision egy játékba szórja a patinás képregény kiadó leghíresebb szuperhőseit: Spider-Man, Wolverine, Captain America, Thor, Dr. Strange, Ghost Rider, Silver Surfer és Elektra biztosan szerepelnek – a lista nem végleges, a kiadó közlése szerint több mint húsz játszható karakter kap helyet a játékban, azaz lesz miről (illetve: kikről) beszélniük az E3-mon. Közvetlenül a májusi Konzol lapzártája előtt szerencsére további infók estek be a postaládánkba, így okkal-joggal szerepelhet a májusi hírrovatban a játék, nem kellett vele



megvárnunk a júniusi mega-giga E3 beszámolót, mint ahogyan azt korábban terveztük. Kiderült például az eddig gondosan titokban tartott műfaj: akció-RPG, a fejlesztő pedig a tavaly / tavalyelőtt megjelent X-Men akció-szerepjátékokat hegesztő *Raven* – ennek megfelelően az Ultimate Alliance is valami hasonló lesz, szabadon összeállítható hőscsapatokkal, online / offline kooperatív módusszal, direkt a játékhoz írt, teljesen új történettel, és raklapnyi (fejleszthető) speciális képességgel és támadással felturbózva. A két X-Men: Legends korrekt, a témát becsületesen feldolgozó játék volt, ha az Ultimate Alliance is tartani tudja a színvonalat, szívesen látott vendég lesz. Tervezett megjelenés ősszel, az ilyen cuccoknál megszokott, jól széles platformválasztékkal: a PS2, Xbox, X360, PS3, PSP, NDS tulajok egyaránt kapnak belőle. (**A mobiltelefonokat kihagytad a felsorolásból... Martin**)

DESTROY ALL HUMANS! 2 (PS2, XBOX)

Kötelező folytatás a horizonton: tavaly a *Pandemic* igen szép köröket futott a **Destroy All Humans!**-szel – nyilvánvaló volt, hogy a lehető leghamarabb piacra dobják a



második részt. A „lehető leghamarabb" esetünkben egy erős évet jelentett, ráadásul jelentős platformváltás nélkül, a Pandemic nem erőlteti a következő generációt, a széria marad az eredetileg megcélzott platformokon. A főszerepben pedig ismét a huncut földönkívülit, Crypto 137 pajtást üdvözölhetjük, a környezet és az idősík viszont változik: ezúttal a hatvanas években tehetünk rossz fát a tűzre – szabadabb pályákon, több ellenfél és természetesen egy rakás új fegyver / eszköz aktív segítségével. A hatvanas évek hangulata a környezetre és az ellenfelekre is rányomja majd a bélyegét, a fejlesztők ígérete szerint igazi hidegháborús-paranoiás feeling lengi körül a játékot, az ellenfelek között pedig olyan furcsaságok is megtalálhatók lesznek, mint a hatalmas kreatúrák, a szovjet hadsereg vagy éppen a halálos, sötétből lecsapó nindzsák – mint látható, a DAH második része továbbra sem azzal akar babérokat aratni, hogy komolyan veszi az alapanyagot, az első részhez hasonló, agyament poénokkal tarkított kalandra lehet felkészülni. Multiplayer fronton kooperatív küzdelmek várhatók, a megjelenést pedig idén őszre lötte be a játékot gondozó THQ – a Playstation 2 és Xbox tábor hajíthatja a gépébe.

LEGO STAR WARS II (XBOX, PS2, GC, PSP, GBA, NDS)

A tavalyi év egyik legnagyobb meglepetése volt a LEGO Star Wars: mindenki bugyuta, a LEGO játékok általánosan alacsony színvonalába besimuló anyagot várt – és kaptunk egy élvezetes, nagyon aranyos, hangulatos, és remekül játszható akciójátékot. A *Lucas-Arts* és a *Travellers Tales* nem hagyja leütetlenül a magas labdát: javában készül a folytatás. A **LEGO Star Wars II: The Original Trilogy** nevében hordozza a változást: a játék ezúttal nem az előzményekre alapoz, hanem a (szívünknek kategóriákkal kedvesebb) eredeti, klasszikus SW trilógiát önti interaktív LEGO formába.

Az első részben megnyitott karakterek egy az egyben áthozhatók lesznek a második részbe (ha megvan még a mentésed). A folytatásban biztosan szerepel: Leia, Luke, Darth Vader, Chewie, Han Solo, Kenobi apó plusz egy rakat, kevésbé fontos / ismert karakter – például Bossk, IG-88, Biggs Darklighter,



vagy Bib Fortuna. A főbb karakterek új speciális támadásokat kapnak: Kenobi agyakat kontrollál, a Császár pedig villámokat szór.

A bővített karakter-választékon kívül technikai jelegű változtatásokra is számíthatunk. Barátságosabb, az akciót jobban mutató kamera kerül beépítésre a játékba. Nem csak járműveket, hanem az SW univerzum ismert hátasait is meglovagolhatjuk: közlekedhetünk például Bantha-háton. A járművek egyébként is nagyobb szerepet kapnak, mint korábban, az első részből ismert száguldozós pályák







mellett a „normál" missziók során is használhatunk különféle járgányokat – Luke homoksiklóval száguldozhat Mos Eisley-ban, egy másik pályán pedig egy (előzőleg darabjaiból összerakott) AT-ST-vel oszthatjuk az áldást. A direkt száguldozós pályák is komplexebbek lesznek, nincs kötött útvonal, szabadon nyomulhatunk – a játék kipörgetése után válogathatunk a járművek között, így lehetőség lesz pl. arra, hogy egy Tie Fighterrel lehelijünk halálos csókot a Halálcsillag szellőzőaknájára. A LEGO témához remekül passzol a karakterek átalakításának lehetősége: cserebérelhetjük a lábukat, kezüket, vagy új fegyvereket aggathatunk rájuk. Megjelenés 2006 harmadik negyedévében, Xbox, PS2, GC, PSP, GBA, és NDS platformokra – várjuk!

FRONTLINES: FUEL OF WAR (PS3, XBOX 360)

Abszolút friss és ropogós bejelentés, méghozzá a THQ-tól: **Frontlines: Fuel of**



War. Hosszan lehetne ecsetelni, hogy a kiadótól származó (elég elnagyolt, és konkrétumokat alig-alig tartalmazó) információk alapján milyen is lesz a Frontlines („globális csatatér", „realisztikus izgalmak", „igazi multiplayer élmény"), de vágjuk rövidre – a játék emberes nagy Battlefield-klón, a közeljövőbe helyezve. Az alapfelállás kissé valószínűtlen, de szódával azért még elmegy: Európa összefog az Egyesült Államokkal, Oroszország pedig baráti jobbot nyújt Kínának – az így létrejövő két szekértábor (Nyugati Koalíció vs. Vörös Csillag Szövetség – a sarokba kéne térdepeltetni, aki ezeket a neveket kitalálja :-) pedig alaposan egymásnak esik. A Frontlines-t a Battlefield vonalon komoly tapasztalatokkal rendelkező *Kaos Studios* fejleszti: a nemrég megalakult csapat a népszerű Battlefield-modifikáció, a Desert Combat mögött álló emberekből verbuválódott – ha játszottál vele (PC-n), tudod, hogy nagyon értik a dolgukat a srácok (...korábban a Battlefield 2 munkálataiba is besegítettek). Számtalan (kissé futurisztikus) fegyver, még több jármű, masszív, sokszereplős online csaták – PS3, Xbox 360 (és, a rend kedvéért: PC) platformokon, valamikor 2007-ben. A játékból eddig egy, azaz egy darab árva kép került csak nyilvánosságra – a többit valószínűleg az E3-ra tartogatja a kiadó – jövő hónapban visszatérünk még rá.

RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS (PSP)

A Sony április végi, az E3-as kínálatot felvillantó sajtótájékoztatójának egyik legnagyobb meglepetése a **Ratchet & Clank: Size Matters** bejelentése volt – az új Ratchet nem PS2-re érkezik, hanem átmegy hordozható formába és becélozza a PSP-t. (Jön PS3-ra is – de az egy másik játék lesz, és még nincs címe). A sztori a legutóbbi PS2-es felvonás után pár hónappal játszódik: hőseink egy kellemes, trópusi szigetekkel és napsütéssel tarkított bolygón pihennék ki a korábbi évek fáradalmait, de a sors közbeszól – méghozzá egy fiatal újságírólány személyében, aki addig követi Ratcheté-

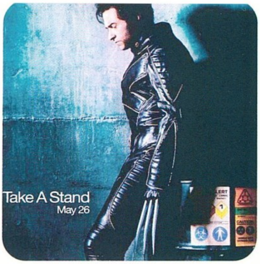










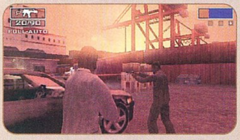


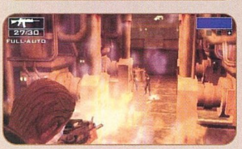
ket, amíg jól el nem raboltatja magát. A feladat adott: ki kell szabadítani a kishölgyet, ezzel párhuzamosan pedig beindul a szokásos akció-hullámvasút, a Pártalan Páros ismét bolygók sokaságát járja be, és ellenfelek ezreit küldik oda, ahová az ilyesfélék menni szoktak, miután feldobják a pacskert. A játékot az Insomniac-ból (az eredeti sorozat fejlesztői, ugye) kivált srácokból gründolt *High Impact Games* fejleszti, és ez meg is látszik rajta: a Size Matters egyfajta Ratchet best-of, mindent igyekeznek belegyúrni, ami a szériában eddig működött. A korábbi részekben használható fegyverek jó része visszatér, fejleszthetőek lesznek, és még járműveket is használhatunk – valamint a grafika (mármint: a minősége meg a stílusa) is erősen emlékezet a nagygépes testvérkékre. A multi játékmódokat egyelőre alaposan titokban tartják, annyit árultak el csak, hogy biztos lesz benne négyszereplős ad-hoc csatározás (szintre biztosak vagyunk benne, hogy többféle, online is játszható játékmódot is belepakolnak, a Ratchet-sorozat nagyon rágyúrt erre a területre az utóbbi két résszel...). A Sony 2007 elején szeretné kiadni a játékot – mi pedig szeretnénk játszani vele. **(Hazudsz Liquid, akkora az orrod, mint annak az olasz fagyereknek! Martin)**

MIAMI VICE (PSP)

A *Vivendi Games* (pár hete változtatták meg a nevüket Vivendi Universalról, a fent olvasható egyszerűbb formára) házon be-







lülről csemegéz: a Universal Studios „készítsünk mi is filmet valamelyik nevesebb tévészériából" projektje, a **Miami Vice** öltözik videojáték köntösbe – meghozzá a Portábilis Pléjstációra. Főszerepben az amerikai nagyváros drog-alvilágába beépített két kőkemény zsaru (Sonny Crockett és Ricardo Tubbs – filmben Colin Farell és Jamie Foxx domborítják őket), a feladat pedig a bűnszövetkezet totális felszámolása. A cél érdekében előbb jól be kell épülnünk, le kell zavarnunk néhány kacskaringós drogüzletet (...hogy respektet szerezzünk a rosszfiúknál) – ha ez megvolt, jöhetnek a látványos autós hajszák és a szitává lőtt gengszterek – szólóban, vagy kétszereplős kooperatív móduszban. A tartalom rendben lévőnek tűnik, a megvalósítás láttán azonban húztuk kicsit a szánkat: vagy a képeket sikerült bénán összeválogatni, vagy a grafikusokat – a hasonló zsánerben nyomuló Liberty City Stories ennél egy kategóriával jobban nézett ki. Megjelenés nyáron, a film premierjével nagyjából egy időben. **(Remélem a fehér-világoskék öltöny nem lesz újra divat... Martin)**

CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN (NDS)

A tavaly megjelent *Dawn of Sorrow* sikere után kötelező jelleggel készül az új, Nintendo DS-t becéző **Castlevania** epizód, mely ezúttal a **Portrait of Ruin** címre hall-







gat. Helyszín és időpont: Második Világháború, Európa. A szokásosan sötétre hangolt történet szerint kóborló, zavarodott lelkek próbálják újra felépíteni Drakula örökségét – a nagy építkezést pedig két főhősünk – Jonathan Morris (beosztás: vámpírvadász), és Charlotte Orlean (beosztás: bájos mágushölgy) – próbál majd megakadályozni. A Konami szerencsére most sem erőlteti az ugrást a harmadik dimenzióba, a játék továbbra is a klasszikus kettődés játékélményt kínálja – a Castlevania soha nem működött igazán poligon köntösben, jobb lenne, ha a „nagygépes" verzióknál is visszatérnének az alapokhoz... Nem csak a sztori új persze, hanem a lehetőségek is: mindkét karakterrel képesek leszünk különféle huncut démonok megidézésére, akik mellettünk / értünk harcolnak majd. Az új rész természetesen továbbra is kihasználja mindkét képernyőt (az alsón az akció folyik, míg felül a térkép, karakterünk állapota, illetve egyéb infók olvashatók le), a touchscreen és a stylus használata azonban most elmarad – igaz, már a Dawn of Sorrow-ban is kevés szerephez jutott az érintőképernyő –, ellenben kapunk egy Wi-fi-s többjátékos opciót; az ezzel kapcsolatos részletek egyelőre még nem ismertek. A Konami belsős csapata még javában dolgozik a játékon, így a megjelenésre csupán novemberben számíthatunk.

GANGS OF LONDON (PSP)

A Sony Getaway szériája mindig is kilógott valahogy a sorból: nagyon szeretett





volna GTA lenni, mindent megtett annak érdekében, hogy felnőjön valahogy a Rockstar über-sikeres sorozatához – de eddig valahogy nem jött össze. Vagy az irányítást nem sikerült eltalálni (első rész), vagy a környezet és a játékmenet sikerült átlagosra (második rész). A Sony London most ismét nekifut: a Getaway címke ezúttal elmarad, a helyszín azonban marad, azaz újra az Egyesült Királyság fővárosának alvilágába kell lemerülnünk, csak most hordozható formában – a **Gangs of London** PSP-re készül. A játék gerincét alkotó Story Mode továbbra is a jó öreg GTA-s hagyományokat próbálja követni, itt marad meg leginkább a klasszikus struktúra: rengeteg furikázás London utcáin (a fejlesztők a rengeteg járgányt ígérnek), raklapnyi küldetés, és még annál is több third-person lövöldözés – az utcákon és az épületbelsőkben egyaránt. Újdonság: nem egyedül nyomulunk, hanem ott trappol mellettünk két segítőnk is, a bandatagok között bármikor válthatunk – érdemes is lesz, mert mindegyik társunk más képességekkel bír, és másféleképpen van felfegyverezve. A megszokott GTA-s hancúrozásnál egy fokkal izgalmasabbnak tűnik a Gang Battle módusz. Ez egy teljes értékű stratégiai kártyajáték, az elején választasz egy bandát (jamaikai, kínai, orosz, vagy éppen kelet-európai rosszfiúk – kíváncsian várjuk, hogy lesz e benne magyar csapat :-), összeállítod a kezdő paklit, és hajrá, indulhat a harc London meghódításáért. A harmadik játékmód, a Pub Games szintén egyedi darab: mint ahogy a neve is mutatja, az angol kocsmák népszerű társas szórakozásait találjuk itt, minijáték formájában – például a darts-ot, vagy a biliárdot. Akinek ez nem lenne elég: a Tourist Mode-ben nem kell se száguldozni, se kártyázni, se lövöldözni – békés utazgatás Londonban, meghatározott (értelemszerűen: nevezetes) célobjektumok lefényképezésével egybekötve. Multi lesz, a négyszereplős ad-hoc nyomulás biztos, minden mást titokban tartanak. A Gangs of London a fejlesztés korai szakaszában tapicskol, optimista becslések szerint 2006 év végén jelenhet meg.

RED STEEL (NINTENDO WII)

Wii exklúzív FPS az *Ubisoft*-tól: **Red Steel**. A projekt korábban Katana kódnéven futott, ez pedig nem a véletlen műve: a játékban egyszerre forgathatsz kardot, és használhatsz lőfegyvert. Az irányítás a Revo „nuncsaku" kontroller-párosára lett kihegyezve, az analóg szekcióval mozoghatsz, a „távirányítóval" pedig a célozhatsz, kardozhatsz, védekezhetsz, és gránátokat hajigálhatsz. Érdekesség: a Red Steel mögött álló csapat a fejlesztőkészletek megérkezése előtt normál TV-távirányítókkal kísérletezte ki, hogy melyek a legjobban kézre álló, és legcoolabb mozdulatok. Történet? Az is van: a japán származású asszonypajtást elrabolják a rosszarcú jakuzák, és neked kell megmentened. A nőrablás hátterében sötét indulatok fortyognak: kedvesünk apukája szintén jakuza, és egy legendás kard (pontosítsunk: katana) tulajdonosa, amire nagyon fáj a foguk a szervezetben tevékenykedő, ifjú, roppant meggondolatlan, de annál éhesebb bűnözőknek. Apuci nem szívesen adja rossz kézbe a családi ereklyét, inkább





hasznosítja: hősünket bízza meg azzal, hogy lője-kaszabolja le a forrófejű ifjoncokat, és hozza vissza a családi fészekbe az elveszett leányzót. A fejlesztők szándéka szerint a játék első harmadában inkább brutalizálunk majd, itt nagyobb szerepet kapnak az automata lőfegyverek (ok: hozzá kell szokni a penge finom használatához), később pedig taktikusan nyomulunk – ha profi módon kezeljük kardot és pisztolyt, lefegyverezhetjük, vagy akár csendben hátulról le is szúrhatjuk a gyanútlan ellenfeleket. A Red Steel valószínűleg Wii nyitócím lesz (azaz valamikor október-november magasságában fog megjelenni), többet-bővebbet az E3 során árul el róla az Ubi – júniusban futunk még vele egy kört.









MAZSOLÁZÓ

REVOLUTION =NINTENDO WII

Derült égből a villámcsapás, és egyértelműen a hónap legmeglepőbb híre: április végén, egy szürke és esős csütörtöki napon a Nintendo teljesen váratlanul bejelentette az eddig Revolution kódnéven futó következő generációs konzoljuk végleges, és most már abszolút hivatalos nevét – a gyermeket **Nintendo Wii**-nek hívják, Hölgyeim és Uraim. A kissé (?) furcsa elnevezés azonnal felkavarta az internetes fórumokat látogató ga-



merek lelkivilágát, volt, aki röhögött, volt, aki sopánkodott, és voltak, akik zseniális húzásnak tartották az új nevet – őszintén szólva ők voltak kevesebben. A Nintendo kapásból magyarázta is bizonyítványt: a Wii az angol We (azaz: Mi) szóra kíván reflektálni, a közösségi érzést erősíti, és egyben – a két darab „i" betű által – a gép egyedi irányítóit is megtestesíti. A cél egy sajátos, szokatlan, a konzoloknál eddig nem tapasztalt elnevezés megalkotása volt (ez kétségtelenül sikerült...). A Wii-vel mondjuk alapból van egy apró (?) probléma: kiejtve nagyon hasonlít az angol „wee" szóra – ez pedig a helyi szlengben az altesti funkciókkal hozható összefüggésbe (konkrétan: pisit jelent, kicsit durvább áthallásokkal pedig – egye fene, csak leírom, ennyi talán még belefér – fütyit.) A logo minden esetre dizájnos, leginkább az iPod-ra emlékezet. Valószínűleg ez is volt vele a Nintendo célja: a Wii-t nem hagyományos játékgépnek, hanem a tömegek, a „nem kifejezetten játékos játékosok", az anti-hárdkórok kedvencének szánják. Az E3-mon természetesen kint lesz a Wii, és az ígéretek szerint kint lesznek hozzá az első játszható, kipróbálható, megtapizható játékok is. **(Na, mehetek birkózni egy-két jó fotóért... Martin)**

CODENAME PANZERS: KONZOLOKON IS

A magyar *Stormregion* remek második világháborús stratégiai sorozata, a **Codename: Panzers** hamarosan könnyes búcsút vesz a PC exkluzivitástól, és megcélozza a következő generációs konzolokat – a 10TACLE STUDIOS és a Stormregion friss megállapodása értelmében a magyar csapat taktikai akciójátékot készít Xbox 360 és PS3 platformokra. Megállapodás született ezen kívül egy körökre osztott stratégiai játék fejlesztéséről is – PSP és Nintendo DS zsebkonzolokra.

A két cég együttműködése tavaly, a nagysikerű stratégiai játék folytatására kötött megállapodással vette kezdetét. Ennek kapcsán került bejelentésre, hogy a **Codename Panzers: Cold War** munkacímet viselő, PC-s játékkal a Stormregion csapata búcsút int a második világháború korszakának.

ELŐKERÜLT A THE LOST

Emlékszik még valaki a **The Lost**-ra? Az *Irrational Games* Playstation 2 exkluzív akció-horror projektje volt még valamikor a gép pályafutásának első szakaszában – akkoriban (2001 magasságában) sokakat nyűgözött le a stílusos-hangulatos grafikájával. A játék megjárt két E3-mat, aztán hirtelen eltűnt Az Eltűnt (bocs, nem lehetett kihagyni... :-), mi pedig elkönyveltük magunknak, hogy soha nem fog megjelenni. Most jön a csavar: a jelek szerint



még mindig (újra?) él a játék, az *FXLabs* dolgozik rajta, az Irrational (azaz az eredeti fejlesztők) közreműködésével. Platformváltás is történt, a The Lost most a PC / Xbox tulajokat célozza meg, egyelőre konkrét megjelenési időpont nélkül. A tartalomról nulla infó szivárgott ki, néhány képet tudunk csak mutatni – az egykor elsőrangúnak számító grafika mára kissé (?) megkopott, de az eredetileg beígért gótikus-borongós hangulat azért megmaradt – meglátjuk, mi sül ki belőle.

X-MEN 3: HÍRES HANGOK

Az *Activison* nem kispályázik, ha nagy sikerrel kecsegtető, nyári sikervárományos filmre alapozó (pontosabban: annak előzményeit elmesélő) játékhoz kell húzóneveket toborozni: a kiadónál mélyen a zsebükbe nyúltak, és az **X-Men 3: The Official Game** főbb karaktereinek szinkronmunkálataira az őket eredetileg domborító színészeket szerződtették. Akik mikrofon elé álltak: *Hugh Jackman* (Wolverine), *Patrick Stewart* (Professor Charles Xavier), *Alan Cumming* (Nightcrawler) és *Shawn Ashmore* (Iceman).

A neves színészgárdán felül az Activision arról is gondoskodik, hogy minden platformtulajhoz eljuthasson a játék: a különféle ver-





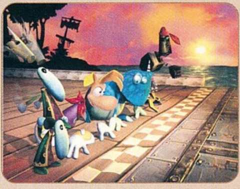
ziókat nem egy csapat fejleszti, a Z-Axis-hoz került például a PS2, Xbox, és X360 változat, a külön csapatok dolgoznak a handheld inkarnációkon, megint mások a Cube-os kivitelesen, és egy újabb gárda (a Beenox) a PC átiraton. Az X-Men 3 játék a film amerikai premierje előtt egy héttel, a májusi Konzol megjelenésével nagyjából egy időben kerül a boltok polcaira.

CAPCOM: MÉG TÖBB KLASSZIKUS

A *Capcom* tovább tapicskol a retro-medencében: a patinás kiadó árkád-gyöngyszemeit összegyűjtő PSP-s *Capcom Classics Collection Remixed* hamarosan folytatást kap – jön a **Capcom Classics Collection Reloaded**, szintén a Portábilis Pléjstációra. Az új kollekció pontos tartalmáról egyelőre nem nyilatkoztak az urak, annyi biztos, hogy az UMD-n rajta lesz az **Eco Fighters**, a **King of Dragons** és nagy kedvencünk, a **Knights of the Round** is. A retro-gyűjteményt az előző részben már megszokott bónuszok (zenék, artworkok, infó a játékokról, wi-fi multi) egészítik ki. Tervezett megjelenés: 2006 vége. **(Knights of the Round! Anyám borogass! Ide vele! Martin)**

RAYMAN VISSZATÉR

Hosszas távollét után idén visszatér mindenki kedvenc csapdosó végtagú hőse, Rayman uraság. Az *Ubisoft* még nem jelentette be hivatalosan a negyedik részt, csupán egy kiszivárgott 2006-os megjelenési lista, és a francia kiadó által nem oly rég levédetett cím – a **Rayman Raving Rabbids** – utal az érkezésére. A szóbeszéd 2006 őszi megjelenésről szól, a célplatformok között pedig (állító-



lag) a következő generációs konzolok is szerepelnek. Sok hírt fejeztünk be már a az előző oldalakon a „majd az E3-mon...) fonémaláncca1 – Rayman apó kalandjaival is hasonló a helyzet, szinte biztos, hogy Los Angelesben fény derül a részletekre...

ELADÓ A BIRODALOM

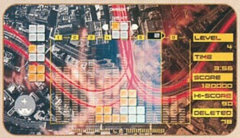
Újabb patinás angol kiadó az eladó cégek listáján: múlt hónapban Peter Molyneux cégét, a Lionheadet vásárolta meg magának a Microsoft, most pedig a régóta anyagi nehézségekkel küszködő *Empire Interactive* (Starship Troopers, FlatOut, Big Mutha Truckers) keres magának új tulajdonost. Az Empire február óta tárgyal különféle befektetőkkel, a jelenlegi legnagyobb esélyes az Eidos-t korábban (tavaly) már sikeresen magába szippantó (szintén angol) *SCi* – a tárgyalások állítólag a végső szakaszban tartanak, és hamarosan pecsét kerülhet a megállapodásra. A SCi az Empire felvásárlásával újabb lépést tehet afelé, hogy az Öreg Kontinens legnagyobb videojáték kiadójává és forgalmazójává váljon.

EA + FIFA - ÚJABB TÍZ ÉV

Sikeresen megegyezett egymással az *Eletronic Arts* és a nemzetközi futballszervezet, a FIFA, így az elkövetkezendő esztendőkben, egészen pontosan 2014-ig bezárólag az amerikai óriáskiadó égisze alatt jelennek majd meg a hivatalos FIFA játékok. A bejelentés nem bír különösebb meglepetéssel, hiszen a felek már több mint 10 éve gyümölcsöző kapcsolatot ápolnak – a játékok sikeresek, a FIFA pedig annyit pénzt kap az EA-tól, hogy jó darabig eszük ágában sem lesz más partner után nézni. Nem a FIFA az egyetlen EA-exkluzív sportlicenc: a játékpiac legizmosabb versenyzője a NFL (amerikai foci) jogokat is birtokolja, és (az évenként rendszeresen felröppenő hírek szerint) folyamatos kísérleteket tesz arra, hogy kizárólagos jogokat szerezzen az NHL-től (jéghoki) és az NBA-tól (kosárlabda) is.

DISNEY + MIZUGUCHI

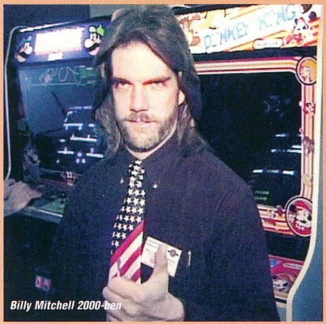
Valószínűtlen páros nyújtott kezet egymásnak: *Tetsuya Mizuguchi* (Sega Rally, Rez, Lumines) cége, a *Q Entertainment* kötött terjesztési megállapodást a *Disney* videojáték-divizíójával, a *Buena Vista Games*-szel. A Disney a Q Entertainment négy játékának forgalmazási feladatait látja majd el: ők gondozzák a



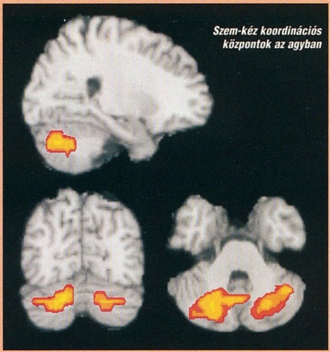
Lumines II-t (PSP), a **Lumines Plus**-t (az eredeti régóta pletykált, tartalmilag bővített PS2 verziója), a **Meteos: Disney Edition**t (továbbra is NDS, Disney szósszal leöntve) és az **Every Extend Extra**-t (remek puzzle / shooter, PSP-re). Örülünk a hírnek: a Disney piaci izomzata sokat segíthet abban, hogy szélesebb közönség ismerje meg a Mizuguchiék ízletes játék-bonbonjait.

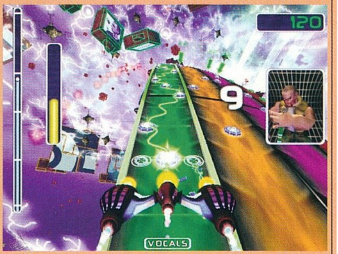
Liquid

ÍGY JÁTSZANAK ŐK



Billy Mitchell 2000-ben


Szem-kéz koordinációs központok az agyban



Az 576 Konzol 2003 februári számában, mint az utolsó Dreamcast recenzió jelent meg egy két oldalas (egy oldal szöveg és egy teljes oldal képanyag) írás a Treasure Ikaruga játékáról – bár ha minden igaz, ezen szám Under Defeat ismertetője ebben falszifikálja annak első sorait. Könnyen elképzelhető, hogy a cikkből magából nem derült ki, de az Ikaruga egy vertikális shooter: a képernyő aljáról felfelé haladó protagonista objektum (jelenesetben egy űrhajó) célja a jellemzően felülről érkező antagonista objektumok (jelen esetben más űrhajók és azok lövedékei) megsemmisítése és vagy kikerülése microreward elemekért (jelen esetben pontszám) cserébe. Mint általában minden shooterben, ebben is van egy csel: az űrhajót két fázisban, egy fehérben és egy feketében lehet használni – fehérben nem sebzik a fehér lövedékek (sőt, energiát kap belőlük a másodlagos tűzhöz) és duplán sebez a fekete ellenfeleken, míg feketében épp ellenkezőleg, nem sebzik a fekete lövedékek és duplán sebez a fehér ellenséggeken. A játék folyamán a két fázis között állandóan váltogatni kell aszerint, hogy milyen felállásban érkeznek a legyőzendő űrhajók. Emellett a játék természetesen egy „bullet hell" (*lövedékpokol*), azaz a képernyőn több tucat, néha több száz lövedék és egyéb objektum is mozog egyszerre – széles körben elfogadott tény, hogy az Ikaruga egyike a létező legnehezebb shooter játékoknak.

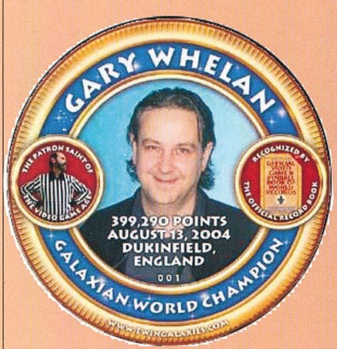
2005. április 18. napján a Google Video honlapra felkerült egy, a neten már régebb óta hozzáférhető, de gyakran elvándorló 4 perc 34 másodperces videó Ikaruga címmel.
(http://video.google.com/videoplay?docid=-1632808857835234O8&q=ikaruga)

A képen az Ikaruga játéktermi verziójának egyik legnehezebb (harmadik) pályáját egyedül, de kétjátékos módban, hard fokozaton játszó fiatalember látható: az egyik keze a jobb, a másik a bal oldali irányítópulton van és a két űrhajót egyszerre irányítva, élet vesztése nélkül teljesíti 100% -ra a pályát (mindent lelő és mindent „chain"-ben, azaz egymás után csak azonos színű célpontokat). Bár a képen két emberi kéz látható, a video végére az a baljós gondolat támadja meg a nézőt, hogy a hozzá tartozó élőlény nem lehet földi életforma – legalábbis a hétköznapi tapasztalat szerint nehezen képzelhető el a két kéz és a szem koordinációjának ilyen magas foka. Pedig létezik: ez a shooter játékok egyfajta tudatmódosító szintje, a misztikus Zóna (the Zone), a shooter mondavilág egyik központi eleme, ami nem más, mint a tudatos kontrol kikapcsolásával létrejövő kapcsolat a szem és a kéz között, az idegrendszer egyfajta felturbózott működési szintje, az agy kihasználtságának extrém magas foka, melyben a játékos az idő lelassulásának érzése mellett tudattalanul is kezelni képes a képernyőn mozgó tíz vagy akár száz elemet, követni azok útját és eszerint irányítani az űrhajót, a repülő angyalt, a kisautót vagy akármit a kívánt cél felé.

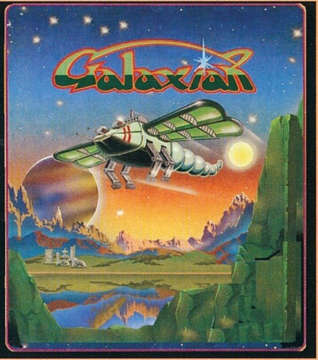
Soha senki nem tudta még megmagyarázni, hogy a Zóna tudatállapot miért jellemzően a shooter játékok sajátja. Rajtuk kívül eddig legközelebb talán a Harmonix ritmusjátékai kerültek: a Frequency és az Amplitude sokszor, sokaknál visszatérő élménye magasabb nehézségi fokozaton a játék tudatos irányításának lehetetlensége – a fül, a szem és a kéz felveszik a zene ritmusát és a játékos úgy tud perfect ütemsorokat lejátszani a száguldó „űrhajóval", hogy utólag döbben rá: képtelen volt tudatosan követni a hangok grafikusan reprezentált sorait.

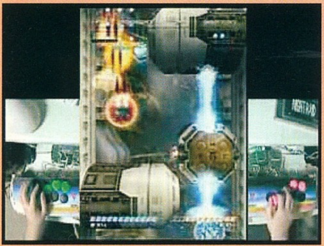
A shooter játékok teljes, mélységi analízise meghaladná e cikk kereteit és közel sem biztos, hogy érdeklődő fülekre találna: a játékok felépítésének tudománya ritkán talál metszéspontot a játékokat élvezők érdeklődési köreivel. Elégedjünk meg annyival, hogy a képernyő megjelenítési felületére tökéletesen illeszkedő, egyszerű irányítási sémával rendelkező és a részvétel fokát azonnal visszajelezni képes játékok jobban párhuzamosíthatóak az emberi elme működésével. Ebben rejlik a shooter mellett a többi arcade (stílusú) játék évtizedeken átívelő sikere is: a jutalmazás / büntetés mértékéből adódó feszültséget csak ezek a játékok képesek ilyen intenzív szinten tartani a játékosokban. Az arcade ebben az értelemben mentes a komplex virtualitásoktól és igencsak közel áll a valósághoz: a kedvenc RPG játékának karaktereihez emocionálisan kötődő gamer vagy a képernyő „élethű" autós szimulátorain autóvezetési hiányát pótló játékos igazi „geek" a kívülálló szemében, míg egy Tekken, egy Sega Rally, egy Sopranos flipper vagy bármelyik más játéktermi / arcade menet győztese méltán kérheti számon a közönsége tiszteletét, biztosíthatja helyét abban a közegben, ahol a megítélés alapja az instant verifikálható tényszerűség. Csontjaira csupaszítva: a „Pump Up" koreai bootleg Dance Dance Revolution gépet a győztes fiatal hölgyek koszorújában hagyja el, a Final Fantasy X-et 100%-ra kipörgető, vagy az NDS-én rózsaszín Kirby-t tologató büszke tulajdonos pedig otthon és egyedül marad. (Két zárójeles megjegyzés: ad 1.) a játék nehézsége soha nem minőségének fokmérője, különösen pedig az árkádokban nem, ahol az üzemeltetők önös gazdasági érdekeikből minden gépet a legnehezebb fokozaton üzemeltetnek, illetve ad 2.) a Final Fantasy mindegyik része csodálatos interaktív novella.)

Ez a faktualitás persze könnyen bemutatható a verekedős játékokban, ahol a vesztes fél a földre kerül, vagy egy autóversenyben, ahol a győztes hamarabb ér a célba, viszont mi lehet a sikermutatója a Pac-Mannek? A Space Invaders-nek? Az Every Extendnek? Nos, a *high score*. Az otthoni konzolokon mára már – érdeklődés hiányában – leginkább jelentését vesztett, ám szociális konnotációit mindvégig megtartó szám (a kezdőbetűk beírása a gépbe mindig is általános jelenség volt, az MMO játékok pedig újszerű módon, Player versus Player rangokban csempészik vissza a táblázatba foglalt ügyességet) volt az arcade hall of fame megalapítója. A high score nem egyszerű reflex kérdése: már az első flipper gépek is egyedi, önálló mechanikáját hordozták a pontszerzésnek (bonus helyek, megnyitható mezők, stb.) a mai shooterekben pedig sokszor a pontszerző design köré épül maga a játék is – elég, ha

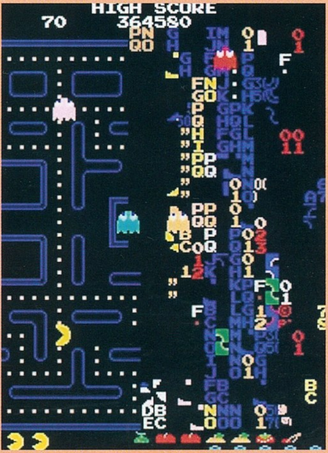









Scott Safran megkezdi rekordját



az ESP Galuda Kakusei módja rémlik fel az olvasó előtt. A Space Invaders és az Asteroids voltak a legendás elsők, akik legmagasabb pontszámai megörökítésre kerültek, majd ettől kezdve nem volt megállás: Toru Iwatani Pac-Man játékához már külön kis könyvecske került kiadásra a lehető legmagasabb pontszám elérésnek megszívlelendő taktikáival és tanácsaival – talán nem éppen ennek köszönhetően, de 1999-ben, egy szép nyári napon, 19 évvel a megjelenés után a 33 éves Billy Mitchell elérte a Pac-Man elérhető legmagasabb pontszámát, a 3333360-at, 256 szinten keresztül megkajálva minden pöttyöt, gyümölcsöt és kék szellemet (egészen pontosan: 255 szinten keresztül. A 256. szint, az úgynevezett legendás Split Screen Level ugyanis hibás). Maga a pontszám talán nem jelzi elég jól ezen elhivatottság fokát, de az, hogy a kanadai Eric Furrer 38 órán keresztül játszott egy érmével a Space Invaders-szel, így érve el az 1.1 millió pontot, talán már mutat valamit. Az első nagy arcade generáció csúcsai sorban:

Asteroids – Scott Safran, 41 millió pont (a javított változatban, ahol nincs pontszám-körbefordulás), 30+ óra játék (1982)
Galaxian – Gary Whelan, 399290 pont (2004)
Defender – Chris Hoffmann, 79976975 (1984)

Az pedig, hogy ezek a csúcspontszámok mennyire fontosak vagy értékesek, képezheti vita tárgyát (sőt kell, hogy képezze!). Ha valakik, akkor a legmagasabb pontszámot elérők, rekorddöntők, shootereket egy érmével végigjátszók a legelkötelezettebbek legelkötelezettebbjei, az igazi hardcore, akik az életüket szentelik, sokszor szó szerint, kedvenc játékuknak, amely kizár minden mást az életükből. Ők azok, akik energiát nem kímélve fedezik fel a videojátékok minden szegletét, egyfajta modern sarkkutatók, akik dacolva az elemek és a társadalom haragjával, életük árán is kitűzik a zászlót a jeges északi sarkra. De látni kell azt az eufemizáló hajlandóságot is, mellyel a videojátékos közeg bennfentes módon összekacsint és a több milliós pontokban, vagy a sokszor tíz órás maratonokban a kiválóság és a végletes elkötelezettség ideájának nyomait képes beleképzelni.

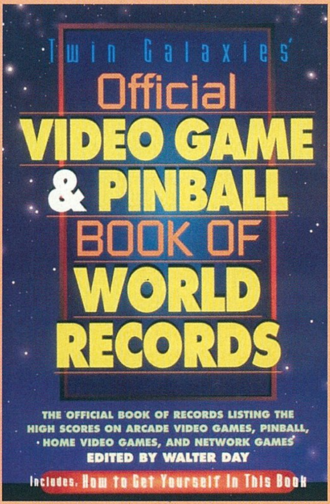
Ezek az játékosok viszont már nem szükségképpen „játékosok” a szó huizingai homo ludens értelmében: az impresszív Ikaruga video mögött sok hónapnyi lélekölő gyakorlás van, a milliméteres pontosságú mozdulatok betanulása, a scriptelt lövedékek pályájának memorizálása – más játékokban a kék szellemek útvonalának vagy az invader hullám pszeudovéletlen algoritmusának pontos megértése. A játék önmagában-valósága éppen a szociális / pszichológia ráció kizárását kellene, hogy jelentse, a high score viszont nem más, mint ezek kvinteszenciája: a játékos bizonyító aktusa önmaga és a közössége számára. A high-score ezáltal válik a játék antitézisévé – azok a produktumok, melyek kizárólagos célja és kiteljesedési lehetősége a minél magasabb pontszám elérése illetve az erre való ösztönzés, nem játékok: a high-score bűvöletében való lét önbecsapás, egy nem létező arisztokrácia tagjának szerepében való patológiás képzelgés.

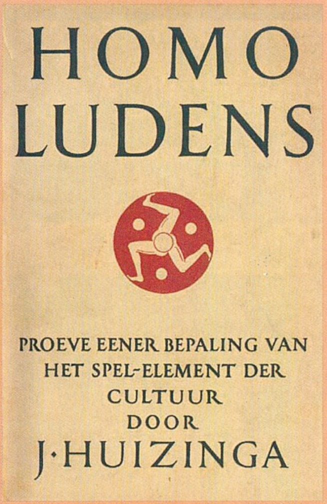
Jelen sorok írója mindenkit óva int attól, hogy azáltal érezze magát többnek, hogy játékos és ebben a hobbijában esetleg olyan eredmény elérésére képes, melyre mások nem vagy csak irreális nehézségek árán. A zuhogó esőben és fogvacogtató hidegben a folyóparton ülő horgászok is úgy érzik, ők az élet királyai, és hasonlóképpen vannak vele a szalvétagyűjtők is – nincs azonban szánalmasabb látvány annál, aki mellett úgy megy el az élet, hogy soha nem értette meg azt, mi a különbség annak célja és eszköze között. Fel hát az E3-ra, ifjak, de senki ne vegye túl komolyan!

hzx







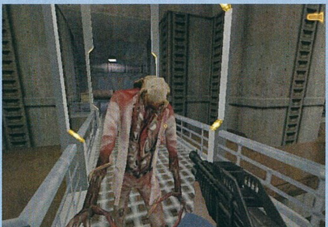


RECYCLING

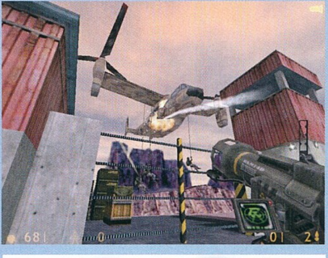
Itt vagyunk hát újra, gyertyákat gyújtva ülünk a temető közepén, mantrákat mormolva és okkult táncokat járva a videojátékok túlvilágát a valósággal összekötő pentagramma körül, hogy megidézzük az eltávozott lelkek szellemét – kezdődjék hát az elveszett kincsek felkutatása, a sírok megnyitása, immáron második alkalommal, ezúttal különösen egy platformra, a Dreamcastra koncentrálva.

HALF-LIFE

A Half-Life minden idők egyik legkiválóbb játéka – *pont.* A Sierra utolsó igazán nagy projectje, a Valve első szárnypróbálgatása és egyben eddigi legnagyobb sikere (leszámítva persze a folytatást). Több, mint egyszerű FPS, több, mint bármely előtte megjelent produktum: vérbeli, igazi klasszikus. Minden csoda hat napig tart, ám a Half-Life misztikuma immáron 8 esztendeje kísért és az érdeklődés iránta azóta sem lankadt – az eredetileg PC-re megjelent ékkő később a kettes számú pléjstációt is meglátogatta, ám utóbbi verzió nem véletlenül landolt ott, ahol. A konzolra szánt kiadás elsősorban a Dreamcast tulajokat boldogította volna, értelemszerűen az eltelt esztendőkre való tekintettel jelentősen feltupírozott, kibővített formában. Ehhez volt is alapanyag bőven, hiszen a megjelent expanziók egytől egyig tartalmas, az első epizódhoz méltóan egészítették ki a történetet. Erősen szingli-orientált mivolta okán a multiplayer opció implantálásának esélye igencsak alacsony volt, az erős konkurencia – a Quake 3 és az UT ekkoriban igazi slágertermék volt – mellett pedig nem is rúghatott volna labdába, így a fejlesztőcsapat gondolt egyet és a helyes utat választotta: az eredeti sztorihoz hozzácsapták a Blue Shift kiegészítőt, így a HL DC gyakorlatilag két játékot













foglalt magába (az igazsághoz hozzátartozik, hogy a tervezési fázisban szó volt a zseniális Opposing Force, a Team Fortress és egy-két mod mellékeléséről, ám végül időhiány miatt meg kellett nyirbálni a feature listát).

A HL története azt hiszem nem szorul különösebb magyarázatra, a Blue Shift már érdekesebb falat – ebben a biztonsági őr Barney bőrébe bújva élhettük át a Black Mesa komplexum kálváriájának 24 (?) óráját, érdekes képet kapva a „másik oldal" problémáiról. Barney kalandja jelentősen különböző megközelítést igényelt a játékos részéről, hiszen itt az akció háttérbe szorult, hősünk nem vett részt annyi küzdelemben, mint Gordon, inkább a gépek kezelése és az NPC-kkel történő kommunikáció került előtérbe. A project nem egyszerű portnak indult, a gárda teljes odafigyeléssel, jelentős humán erőforrással vágott bele a Dreamcast verzió elkészítésébe – a történeti duó, a megnövelt fegyverarzenál, a kétszeresére duzzasztott poligonszám és az alaposan felpiszkált engine-nek köszönhetően jelentősen finomított animációk, nagyobb felbontású textúrák álltak a technikai oldalon, így a HL DC szemmel láthatóan szebb és tartalmasabb volt, mint a PC-s klasszikus; talán ez volt az első eset, mikor a portolás során a tartalmi részből nem elvettek, hanem hozzáadtak, nem is keveset. Gondok természetesen adódtak a tervvel, a legnagyobb falatnak a DC irányítója bizonyult, mely egy analóg karja miatt nem éppen ideális platform az FPS-ek számára, ám a Sierra majd' egy tucat predefiniált kiosztással, ehhez igazított játékmenettel tette komfortossá a gamepadtől idegen stílust a konzolhoz. Végül azonban ahogy az lenni szokott, az idő kevésnek bizonyult (mint tudjuk, ekkor már javában folytak a HL2 munkálatai), a feladat pedig túl nehéznek – 2001 májusában földöntúli gyorsasággal tűntek el az online és offline felületekről a gyakorlatilag már kész, aranylemezre került (!) Half-Life Dreamcast reklámanyagai, mígnem ugyanezen év júniusának közepén a Sierra sajtóközleményben tudatta, hogy a munkálatok hivatalosan is befejeződtek, a végleges játék pedig nem lát napvilágot: nem ez volt az első project, ami azon esztendőben ilyen értetlenül tűnt el a süllyesztőben. A SEGA és a Dreamcast ekkor már mélyrepülésben volt, a gép gyártásának beszüntetése miatt minden épeszű kiadó visszakozott és mentette, ami menthető.

A sors iróniája, hogy a sajtó bizonyos képviselői már a döntés előtt pár héttel megkapták a tesztelésre szánt (véglegeshez) közeli verziót, mely a törlést és a Dreamcast legendává válását követően annak rendje és módja szerint közkézre is került – jelen sorok írója is rátette a mancsát annak idején, jó pár órát eltöltött vele, és azt kell, hogy mondja, rettenetesen élvezte a képernyő előtt töltött órákat, egyedül csak az állandóan pörgő lemez okozta zaj zavarta. A HL bármely platformon élvezhető, különösen ha a feltupírozott változata kényezteti a látószerveket.

PROPELLER ARENA

Quake a fellegekben – a Propeller Arena érdekes jószág, gyakorlatilag már elkészült, túlesett a bétatesztelési fázison, a mesterlemez csupán arra várt, hogy sokszorosítsák majd leszállítsák: aztán jött Bin Laden, jöttek az arabok, jött két Boeing 747-es azon a bizonyos napon és a világ kifordult önmagából. Pedig a PA csupán egy árkád jellegű akciójáték volt repülőkkel, és persze egy felhőkarcolókat tartalmazó urbánus környezettel, mely végül a törlés egyértelmű okaként vonult be a történelemkönyvekbe; a SEGA ahelyett, hogy kioperálta volna a produktum Achilles sarkát, inkább úgy döntött, hogy az egész pácienst a föld alá temeti. Ahogy az lenni szokott (és ahogy azt már jó párszor papírra vetettük, és a jövőben még fogjuk), az utolsó buildnek lába kélt, majd árverésre bocsátá-















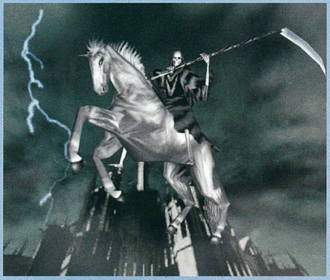
sát követően a filecserélő hálózatokon feltűnve végül (illegálisan) mégis megjelent. Előljáróban annyit: amennyiben a boltokba került volna, minden bizonnyal a Dreamcast könyvtár egyik legerősebb címeként, valamint a multiplayer orientált játékok élvonalasaként emlékeznénk rá, mert bizony a PA elsősorban a többszereplős hirigekre lett kihegyezve, nem is akármilyen minőségben (megjegyzés: a Crimson Skies-on felül eddig csak a múlt hónapban megjelent Blazing Angels volt képes ugyanolyan szintű élményt nyújtani).

A kiváló minőség nem meglepő, tekintve a fejlesztési munkálatokat ellátó AM2 Sega divízió korábbi munkáit. A Propeller Arena összesen kilenc, más-más környezetbe helyezett légteret kínál – a repertoárban szerepel az említett urbánus szint mellett kitörő vulkán, romos skót kastély, vörös hegyvonulatokkal körülvett Grand Canyon klón, egy néptelen reptér, és egy több ezer méter magasságban szárnyaló felhő-csoportosulás. Az ezekben történő repkedéshez szolgáltatott nyolc alkalmatosság többnyire a második világháborúból hátramaradt technikai nívót képviselik, ráadásul jelentős eltérés van köztük paraméter-eiket tekintve: mind az általuk szolgáltatott tűzerő, mind a manőverezési képességük jelentősen különbözik. A feladat egyszerű volt – a lehető legtöbb skalp megszerzése. Ez elsősorban a DC-be épített modemen át történő netes játék során teljesedett volna ki, hiszen humán opponensek ellen mindig élvezetesebb a küzdelem, itt pedig minden lehetőség meglett volna rá, hiszen a temérdek szint és repülő bevetéséhez majd' féltucat módozat szolgáltatott volna alapot. Masszív és intenzív harcot kínál a szingli módozat is, borzasztóan egyszerű irányítási metódussal és könnyed játékelemekkel – árkád gyökereit le sem tagadhatná, az ellenfél megpörkölésekor felvillanó „Hit!" felirat puritán egyszerűséggel tolmácsolta a golyózápor sikerét, míg a képernyő vörös villogása saját kétszárnyúnk sérülését jelezte. Egyetlen negatívuma talán csak a pályák méretének korlátozottságában mutatkozott meg, mivel mind a maximális magasság, mind a repülési távolság erősen korlátozott volt – a szélek elérésekor a gép automatikusan visszafordult, kritikus magasság elérésekor pedig ködarabként hullt alá az égből. Ez azonban ésszerű döntésnek bizonyult, hiszen így az erőforrások megfelelő elosztásával létrehozhatóvá vált egy olyan szintű grafikus megjelenítés, mely a Shenmue 2 olümposzi magasságát megközelítő poligonorgiát vetített a TV-re. Elképesztő színkavalkádban fürdő, hihetetlen részletességgel kidolgozott repülők szelték az eget a szintén ilyen magasságokban kidolgozott tájak tömkelegén, folyamatos, elképesztően magas frame per secundum érték mellett – az akció még akkor sem állt meg egy pillanatra sem, mikor hat gép szelte az eget egyszerre, robbanások és egyéb effektek társaságában.

Rossz időben, kicsit megkésve érkezett: amennyiben nem került volna sor 9/11-re és amennyiben a SEGA képes lett volna tartani a frontot, egy igazi klasszikussal gazdagodtunk volna.

CASTLEVANIA RESURRECTION

A végére következzék egy igazi csemege, a Videojáték Temető második kiadásának eddigi legtitokzatosabb darabja, az elveszett kincsek ambróziája, a 24 karátos drágakő – a Castlevania Resurrection valóban misztikus, mind a mai napig hét lakat alatt őrzött szent Grál. A sorozat Dreamcastra szánt inkarnációja 1666-ban játszódott volna, Sonia és Victor Belmont főszereplésével: a két különböző idősíkban létező karaktert az időutazás lehetősége kötötte volna össze. Dracula ismét fenyegeti a világot, a pokol démonainak megidézésével ezúttal is uralma alá akarja hajtani e sárgolyó teljes lakosságát, a két vámpírvadász azonban mindent megtesz azért, hogy az erdélyi gróf megalomán terve ne valósulhasson meg. A két főhős személyisége és hozzáállása jelentősen eltért egymástól, nem beszélve a sorozatból kilógó játékmenetről, mely a felfedezést hátrahagyva erősen akcióorientált lett volna, hasonlóan a Castlevania első NES-es, vagy épp a PC Engine-re megálmodott Dracula X vadhajtásaihoz. Az egészben azonban a grafikus körítés lett volna a legjobb, mely teljesen három dimenziós mivolta ellenére tökéletesen megőrizte a széria stílusjegyeit, a látványvilág a megjelent vizuális matériák alapján makulátlan, a Dreamcast hardverét végletekig kihasználó, és a később PS2-re megjelent (hasonló kaliberekben gondolkodó) folytatást verő (!) grafika messze túlmutatott korán. Bár sem a sajtó képviselői, sem a publikum nem láthatta játszható formában, az érdeklődés hatalmas volt, pedig ez volt a sorozat első darabja, melyet nem japán, hanem egy redwoodi csapat fejlesztett – a Dreamcast ázsiója ezzel egyenes arányban süllyedt egyre mélyebbre és mélyebbre.











A Konami bárdja 2000 márciusában sújtott le, a project körüli munkálatok instant módon, minden előjel nélkül értek véget (a kép teljessé tételéhez azért tegyük hozzá, hogy már az előző évben tartott E3-on is csupán videó formájában volt jelen, az ígéretek ellenére): bár a kiadó mind a mai napig nem indokolta meg döntését, kissé belegondolva nyilvánvaló, hogy az ok a SEGA gépének haláltusájában keresendő: a Konami tudta, hogy nem térülne meg a befektetése, így a könnyebb utat választotta – törölte az egészet. Hatalmas, pótolhatatlan veszteség: azóta sem született igazán emészthető 3D-s Castlevania.

Ennyi lenne hát a szeánsz ez alkalomra – a Dreamcast mind a mai napig érdekes, folyamatosan fejlődő platform, mely hatalmas utat járhatott volna be, ha kicsit előbb jön és kicsit jobban bírja a strapát a konkurenciával szemben. Jövő hónapban ugyanitt, ugyanekkor, kissé kitágítva a horizontot, különlegesebb és szinte ismeretlen alanyokat fektetve a boncasztalra.

Wilson



ANIME-MANGA ALMANACH

Régi-új rovat az 576 Konzolban, ezért bevezető is dukál neki: az Anime-Manga Almanach első kiadását böngészi a Nyájas Olvasó. A rovat nemes hagyományt folytat: a kilencvenes években, a boldogult emlékű (éppen abszolút multiplatform korszakát élő) 576 KByte-ban Martin maestro indított anime rovatot – a japanimáció akkoriban még rettenetesen underground, kevesek által ismert szórakozásnak számított hazánkban, reveláció volt nyomtatott formában foglalkozni vele. Az 576 Konzol Cool-Túra szekciója egy ideig ímmel-ámmal szintén műsorra tűzte a japán képregényeket és rajzfilmeket, az egyoldalas, filmekkel, zenével és könyvekkel osztozó terjedelem azonban maximum néhány kikerülhetetlen klasszikus (Akira, Ghost in the Shell...) bemutatására adott lehetőséget, nem tudtunk addig nyújtózni vele, ameddig *igazán* szerettünk volna. Az anime honi helyzete is változott, a zsáner népes rajongótábort és persze méretes online közösséget toborzott – itt az ideje, hogy mi is hozzátegyük a magunkét.

A rovat címe a szerkesztői szándékról is árulkodik: a korábbinál átfogóbb kép kialakítása a cél, bővítenénk egy kicsit a horizonton. Klasszikusokkal persze továbbra is foglalkozni fogunk, de nem csak rájuk koncentrálunk. Szemezgetünk a friss(ebb) termésből, és néha felnyúlunk a polcra egy-egy régi gyöngyszemért: arról fogunk írni, ami érdekes, vagy amit mi annak találunk. Nem lesznek részletes, több tízezer karakteres ismertetők és leírások, nem fogunk arról beszélni, hogy milyen sötét titok derül ki a főhős hörcsögéről a huszonharmadik részben, és a sztorit sem fogjuk elmesélni töviről-hegyire. Bemutatók lesznek, a saját véleményünkkel megfűszerezve; azaz valami olyasmi, amit a Cool-Túrában olvashattok – csak egy fokkal bővebb lére eresztve. Mi lesz még? Ez tőled, tőletek, az olvasóktól is függ. Manga-bemutatók? Vásárlási tanácsadó? Egy-egy alkotó életművének részletes bemutatása? Hírek az anime-világ kurrens történéseiről? Várjuk az ötleteiteket – és most bele is csapunk a májusi adagba...

NOIR



Eredeti premier: 2001
Típus: TV sorozat, 26 epizód
Gyártó: Bee Train / Victor Entetainment
Rendezte: Ryouei Tsukimura

A **Noir** régi nagy kedvencem, több szempontból is. Szeretem a sztoriját: nincsenek benne nyáladzó, csápos szörnyetegek, nincs benne megháborodott gonosz mágus, vagy óriásrobotokon lovagló miniszoknyás tinédzserek (nem ÚGY lovagoló, tisztelt sikamlós fantáziájú olvasó... :-). Szeretem a hangulatát: van benne valami visszafogott fájdalom, vannak benne ki nem mondott szavak és van benne egy kegyetlen, fájdalmasan valóságos világ. A történet a felszínen mozogva roppant egyszerű: Mireille, a bájos (..és über-profi!) bérgyilkos hölgy üzenetet kap egy kislánytól – először nem veszi komolyan, de az üzenethez mellékelt zene furcsa emlékeket ébreszt benne, így a leányzó nyomába ered. Egy elhagyatott épületben találja meg, beszélgetni nincs sok idejük, a lányt idegenek támadják meg. Itt villantja fel a Noir az egyik legnagyobb erősségét: az akció „reálisan brutális", nem leszakadó végtagokkal és több liter vérrel operál, hanem kegyetlenül kecses mozdulatokkal – a kislány (nevezzük nevén a kishölgyet: Kirika) szembeszáll a támadókkal – a küzdelem során bebizonyosodik, hogy nem ijedős gyermek – sokkal inkább képzett gyilkos. Mireille magához fogadja a lányt: a döntés nehezen születik meg, Kirika (visszatérő anime-motívum: a lány amnéziás) a múltjának közös felderítését várja tőle. Alku születik: Mireille segít, de ha végeztek (azaz: ha helyükre kerültek az emlék-szilánkok) ő is végez a lánnyal. Huszonhat epizód, huszonhat bevetés, huszonhat lépcső Kirika elveszett emlékeihez...

Nézzük egy kicsit anyagi szinten a Noirt: az animáció korrekt, technikai szinten nincs vele semmi hiba – nem kiemelkedő, nem földbe döngölő, de a célt jól szolgálja. A sorozat inkább a stílus, és a nagyon jól felépített környezet frontján diadalmaskodik. Engem valamiért a hatvanas-hetvenes évek angol / francia bűnügyi filmjeire emlékeztetett – ha a címből indulunk ki, valószínűleg az alkotók inspirációi is valahonnan innen származnak. Fakó emlékképek, vágóképekben bevillanó, kimosott-kimerevített emléksorok, melankolikus párbeszédek és hirtelen robbanó erőszak: a Noir szinte teljesen mellőzi a mai akciófilmek hatásvadász, klipszerű eszközeit, a kivitelezésre inkább a „klasszikus" jelző illik. Külön említést érdemel a zene: Kajiura Yuki munkája zseniális. Vérforraló, adrenalinpumpáló tételek keverednek a csendes ábrándozással – mindenkinek ajánlom figyelmébe a soundtrack „Snow" című számát – lélekbemarkolóan szép dallam, érdemes leülni vele (és egy fülhallgatóval) egy csendes téli estén a nappali ablaka elé, és bámulni egy darabig a lassan szállingózó hópelyheket. Újabb tisztelgés a hatvanas évek előtt: a sorozatban központi motívumként visszatérő zenélő zsebóra – Sergio Leonénél is bevált a Vadnyugaton, és itt nagyon jól működik.

Összefoglalva: tessék szépen megnézni a Noirt, fiúklányok, szinte minden benne van, amiért szeretni lehet a japanimációt – mínusz a mechák, persze, de azokat megkapjuk máshol és mástól.

ELFEN LIED

Eredeti premier: 2004
Típus: TV sorozat, 13 epizód
Gyártó: Arms / Genco
Rendezte: Mamoru Kanbe

A **Elfen Lied**be tulajdonképpen véletlenül botlottam bele: pár hónapja, a neten barangolva akadtam rá egy bemutatóra, ahol a cikkíró *Gustav Klimt* műveit jelölte meg, mint a sorozat legfőbb inspirációs forrását. Klimt a kedvenc festőim egyike – értelemszerűen felhúztam a szemöldököm, és nagyon kíváncsi lettem, milyen animét lehet összekalapálni az osztrák művész képeiből. Ott volt aztán a cím is: Elfen Lied, Elfek Dala, a japánok szokásos germán-imádata, első hallásra valami fantasy, ráadásul az összes epizódcím is német – elfek, Klimt és fantasy, ez olyan rossz már nem lehet.



Megnéztem a sorozatot – és csak tíz százalékban kaptam azt, amit eredetileg vártam. Az Elfen Lied ugyanis nem fantasy, nincsenek benne ragyogó kék erdők és a bokorból előugró nightelf bicskások, viszont *tényleg* Klimt ihlette meg az urakat: a széria nyitó-szekvenciájának képsorai egy az egyben az ő festményeit idézik – nevezhetnénk ronda plágiumnak is, de maradjunk a sokkal szebb „inspiráció" szónál, az elegánsabb. Az Elfen Lied nem fantasy tehát, sokkal inkább sci-fi horror, sok akcióval, meg bizarr mutánsokkal. Alapszituáció: két unokatestvér a tenger partján ártatlan kislányt talál – akiről persze kiderül, hogy nem ártatlan kislány, hanem egy *diclonius*, egy új „mutáns" faj, rettenetes szörnyeteg – a tengerpartra sem véletlenül került, szupertitkos laborból szökött, ahol rajta (és persze a társain) kísérleteztek. A sztori itt felveszi az utazósebességet, és... és nem történik benne semmi olyan, amit az utóbbi másfél évtizedben ne láttunk volna. Feltűnik egy újabb mutáns, az unokatestvérek múltjában is van felderítendő sötét folt, és így tovább... az Elfen Lied a kelleténél egy fokkal jobban támaszkodik a jól bevált, sokszor ismételt anime-klisékre.



Rossz, unalmas sorozat? Nem az, akkor nem írnánk róla. Egyszer bőven nézhető, a kevésbé koherens történet és kiszámítható fordulatok ellenére is. Azoknak ajánlanám, akiknek bejön, ha cukrosan negédes karakterek művelnek szörnyen brutális dolgokat – mert szörnyűséges brutalitás van benne bőven, mi több, néha az az érzésem támadt, hogy ez jelenti a széria igazi alappillérét, nem a történet. Az Elfen Lied erősen „tizennyolc pluszos" kategória, vérben tocsogó, az explicit meztelenség ábrázolásától sem visszariadó anime – gyakori, hogy a két tényező egyszerre jelenik meg benne. Aki szereti az ilyesmit (és tényleg elmúlt *tizennyolc*, a romlatlan lelkű ifjoncok kerüljék el messziről – a cuki képek megtévesztők, nem nekik készült) nyugodtan menjen vele egy kört, valószínűleg bejövős lesz neki a dolog. Mindenki más válasszon valami kevésbé erőszakosabb, összeszedettebb alkotást – mondjuk a fentebb tárgyalt Noirt. Az Elfen Lieddel a magam részéről visszatértem a kiindulópontra: amikor még csak a címét (meg a Klimtes sztorit) hallottam, jobban tetszett.

HOSHI NO KOE (VOICES OF A DISTANT STAR)

Eredeti premier: 2002
Típus: OVA, 1 epizód
Rendezte: Shinkai Makoto

A Hoshi no Koe-t (fordítsunk: Voices of a Distant Star; *Egy távoli csillag hangjai)* direkt hagytam a májusra rendelt animeadag végére – a filmet pár hete láttam (egy barátom ajánlotta), azonnal elvarázsolt – azóta megnéztem még kétszer, és még mindig nagyon tetszik. A Voices kifejezetten rövid darab, nem sorozat, hanem OVA (Original Video Animation, különálló film), és annak sem túl hosszú – alig huszonöt perces. Mi fér bele huszonöt percbe? Elsőként: egy nagyon jó történet. 2046-ot írunk, az emberiség javában nyújtózkodik a Naprendszerben: a Mars-expedícióé a kapcsolatfelvétel dicsősége, ők találkoznak először földön kívüli lényekkel – az eseménynek mindenki örülne, ha nem durva intergalaktikus háború lenne a Nagy Találkozó vége. A fenti eseményeket nem látjuk, csak halljuk: a film két főszereplője (pontosítsunk egy kicsit: a film két egyedüli szereplője), Mikako és Noboru beszélnek róla. Mikako tizenéves lány, Noboru pedig fiatal fiú – barátok és osztálytársak. Útjaik hamarosan kettéválnak: Mikako megy a seregbe, ki a messzi űrbe, Tracert (jól sejted: durván felfegyverzett mechanoid harci gépet) fog vezetni, és az idegenek ellen fog harcolni vele. Noboru marad a Földön: kettejük között a mobiltelefonról időszakonként küldött szöveges üzenet az egyetlen kapcsolat. Mikako kiképzése befejeződik, a flotta elindul az idegenek világa felé, egyre távolodva az anyabolygótól. Mikako osztaga hipertér-ugrásokkal szeli át a végtelent: a lány perspektívájából hónapok telnek el, a Földön pedig kegyetlenül pörög az idő vaskereke – a hatalmas távolságot egyre lassabban szeli át a szöveges üzenet. Mikako még mindig kislány, Noboru pedig felnőtt férfi: a mélyűrből több évig utaznak a lány sorai – az utolsó üzenet egy évtized késéssel éri el a barátját...

A Voices gyönyörű, lélekemelő darab: a képek festményszerűek, a vizuális megvalósítás pazar. A történet leírva egyszerűnek tűnhet, de nem az: a Voices nagyon mély alkotás, huszonöt percben mesél háborúról, barátságról, szerelemről, hűségről és legfőképpen magányról. Fenségesen futurisztikus, gigantikus űrcsaták szerepelnek benne: a mechás akció megvalósítása elsőrangú – a robotok dizájnja és az összecsapások dinamikája / koreográfiája engem leginkább a Polyphony Digital (igen, a Gran Turismo-s arcok) egyetlen nem-autós játékára, az Omega Boost-ra emlékeztetett. Van egy másik játék-párhuzam is: a földi erők masszív űrhajói a Halo-t idézik – ironikus módon nem az emberi járgányokat, hanem az áramvonalas Covenant-cirkálókat. A zenei aláfestés is perfekt: a zene javarészt zongora-témákra alapoz, az akció alatt pedig igazi, A-kategóriás nagyzenekari muzsikát hallhatunk. A csatákat a zenén kívül Mikako üzenetei festik alá: a zene, a szöveg, és a képek egyedi, éterien hangulatos elegyet alkotnak, a végkifejlet pedig... maradjunk annyiban, hogy nagyon megkapó, talán még a „katartikus" jelzőt is kiérdemli. A Hoshi no Koe mesteri anime, a stílus gyöngyszeme, bárkinek, bármikor bátran ajánlható. Balzsam a léleknek és a szemnek, ünnep a fülnek és az agynak: EZÉRT nézünk japán rajzfilmeket.

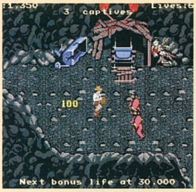






Játékterem Történelem


















Gatyába rázni a teljes MAME gyűjteményt egy délután alatt teljességgel lehetetlen. Ahogy rakosgatod, kategorizálgatod a játékokat, újfent eddig még soha nem látott alkotásokba, vagy éppenséggel egy elfeledett, rég porosodó programkódba botlasz. Persze ilyenkor mindjárt késztetést érez az ember arra, hogy a Start gombra lazán ráfeküdve belemerüljön az adott játék rejtelmeibe, így aztán pillanatok alatt elszállnak a „takarításra" szánt órácskák. Egy ilyen frissítés alkalmával kerültek kigyűjtésre az elkövetkezendő négy oldal szereplői is – olyan veteránok közreműködésével, mint a Ghost'n Goblins, vagy a tíz évvel későbbről származó Killer Instinct, és az SNK világklasszis vertical-shootere, a Zed Blade.

Duck Hunt: fogalom. Megannyi későbbi fénypisztollyal játszható okosság szülőatyjainak egyike. Jómagam még tíz éves koromban találkoztam a NES előtt ülve a Nintendo puffogtatós játékával, amely bizony csak hosszú hónapokkal később vált elérhetővé az árkád változat után. Két típusát véltem felfedezni: egyik a Playchoice rendszer szülötte (megfelelő mennyiségű kredit ellenében adott ideig játszhattál akárhány újrakezdés mellett), másik pedig mezei hárompróbálkozásos variáns – játékmenetében mindkettő teljesen ugyanaz. A Duck Hunt alapját egyébként a géphez csatlakoztatott fénypisztolyos lövöldözés adta. A ravaszt markolászva a feladatot a képernyőn felszálló és hápogó vadkacsák tökéletes likvidálása jelentette, amiket a feladathoz segítségül hívott vadászkutyus ugrasztott ki a nádasból. A 100%-os találat elérésekor bónusz pályával gazdagodtunk, amivel sajnos csak a pontszám minél magasabbra történő tornászását lehetett elérni, más érdemi eseményt nem tudott felmutatni. A Duck Hunt egy- és kétjátékos módban is elérhető volt, sőt! Akadt egy ún. Clay Shooting játékmódja is, amelyben minél rövidebb idő alatt a lehető legtöbb pontot kellett elérni. A Nintendo remekműve a későbbiekben olyan programoknak szolgált inspirációul, mint a Wild Gunman, vagy a modernkori fénypisztolyos okosságok – nem csoda, hogy a mai napig fogalomként kering a retro köztudatban.

Hasonlóan a fentebb említett játékhoz, a Boulder Dash is remek stílusteremtő munkát végzett, amelynek eredményeként a jelenkor egyik legelterjedtebb handheld logikai-ügyességi játékként van jelen a „mobil-gaming" piacon. A '84 előtti mikroszámítógépes világban napvilágot látott gyémántgyűjtögetős kaland Rockford barlangtúrájáról szól, ahogy egy ásóval (vagy a körmével) a földet túrva vadászik a gyémántjai után. A dolog érdekessége, hogy a tizenhat pályán elszórt sziklatömbök akár el is zárhatták a továbbjutás útját (sőt meg is ölthették a játékos karakterét), ha rossz irányból ástuk ki alattuk a talajt. Az idővel, a kövekkel és a kristályok számából származó pontokkal felvéve a versenyt, a célt az adott szinten fellelhető összes ékkő begyűjtése jelentette. A labirintusban való régészkedést az idő múlásával számtalan variációban és klónban megtalálhatjuk, de az öt nehézségi szintet tartalmazó eredeti 1985-ös példány a Data East programozóinak nevéhez fűződik. Érdekesség, hogy némi 3D-s beütéssel ugyan (ez a jelző leginkább a háttérekre vonatkozik), de öt évvel később 1990-ben elkészült a játék folytatása is, amely az eddigi legtökéletesebb Boulder Dash epizód. A kilencvenes évek végén már több mobiltelefonon és kézi-konzolon is túrhattuk a földet (legjobb inkarnáció, Boulder Dash EX, GBA) de az ásatásoknak még mindig nincs vége.

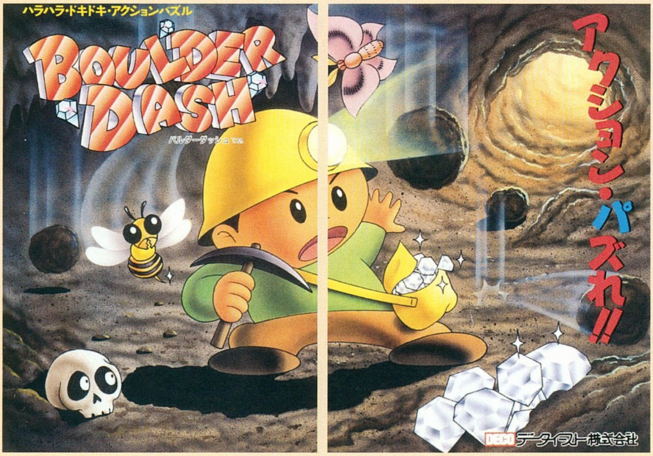
Aki inkább lövöldözésre vágyik, a Nihon Bussan-féle Commando-val próbáljon szerencsét. A C64-en, Amigán és PC-n is nagy sikereket elért felülnézeti lövöldözős őrület nem a könnyedségéről, sokkal inkább hangulatáról volt híres. A dzsungel mélyén, egyetlen géppisztollyal felszerelve egy túszmentő akciót kellett levezényelni, amolyan Rambo stílusban, ahol az egyetlen segítséget a végtelen mennyiségű lőszer és az elhullott ellenfelektől felvett gránátok jelentették. Öt helyszínen folyt a küzdelem, ami alatt lövészárkokban, épületek romjainál, pálmafák és egyéb tereptárgyak védelme mögül kikandikálva kellett leszedni a rosszfiúkat, különös tekintettel a távoli célpontokra. Elsősegélydoboz és felvehető power-up nyista, csak a joy érzékenységére és reflexedre hagyatkozhattál a harcban. A látszólag bevehetetlen erődöt megközelíteni csak a legtapasztaltabb játékosoknak sikerült: kevés olyan ember ismert a videojáték-történelemben, aki játszi könnyedséggel, mindenféle cheat és segítség nélkül képes teljesíteni a feladatot. A Commando-t a megjelenés után a Capcom forgalmazta, a hatalmas népszerűség pedig nem keveset hozott a cég számlájára. Érdekesség, hogy piacra került a program egy hardveresen módosított változata is, amelyben lehetőség volt a rejtőzködő ellenség gránáttal történő felrobbantására is. (Az eredeti változatban addig nem lehetett megsemmisíteni a célpontot, amíg az a fedezékben dekkolt.) A Data East egy ún. Pinout Adaptort adott ki az alap kabinethez, amivel más, nem szabványos környezetben is futtathatóvá vált a játék (pl. Ring King, vagy Battle Lane).

Ha már lövöldözés, nem mehetek el a Green Beret mellett sem, ami még most is katartikus élvezetet okoz az emulátorokban hajtva. Emlékszem, kedélyes baráti társaságunk két évvel ezelőtti retro partijára, amikor Stiletto-nál összegyűlve Dae és Reiker hosszú órákon keresztül nyúzta a piszkosul nehéz játékmenettel megáldott programot (teszem hozzá, PS2-n emulálva!) A Konami a felülnézeti akcióból oldalra scrollozós akció-platformjátékra váltott, amelyhez nagy mennyiségű változatos ellenfeleket és hajtépően nehéz pályákat hegesztett. Az eredmény a Green Beretben realizálódott, ahol szintén a túszok megmentése volt a cél, ám a feladathoz kezdetben csak egy kés állt rendelkezésre. A játékoson múlott, hogy a célszemélyeket likvidálva elszedi-e azok speciális fegyverzetét, vagy sem. A GB érde-









kességét azonban a zenei aláfestése jelentette, amely régi fekete-fehér Második világháborús filmek hangfoszlányaiból képződött. A Green Beret tipikus iskolapéldája a hardcore retro scrolling shooternek, nem éppen casual srácoknak való darab.

Szinte minden hónapra jut egy pompás vadnyugati Western feldolgozás. Nincs ez másképp most sem, ugyanis a listát böngészve elém ugró Gun Smoke minden eddiginél különlegesebb játékmenetével továbbra is fenntartja ezt a „hagyományt". Stílusát tekintve szintén scrolling shooter, csak itt vízszintes és függőleges irányban is mozog a játéktér. Cowboy barátunk a vadnyugat hőse – mellesleg fejvadász és épp a tíz legveszélyesebb gazfickó elkapására készül, mivel egész szép fejpénz ütheti a mutatványért a markát. A játék érdekessége a szembetűnően szép grafikai megjelenítése mellett (sok eltérő helyszín, a korhoz képest részletgazdag kidolgozás, változatos környezet) a dobozokból és a tereptárgyakból felszedhető power-upok megléte, amely között a különböző fegyverektől a plusz életen át a vadlóig minden megtalálható volt. Az igazi kihívást a pályákon való előrehaladás és az egyes helyszíneken várakozó stage boss-ok jelentették. Utóbbiból egy egész kompániát kellett térdre kényszeríteni, a különleges pedig az volt bennük, hogy mindegyik más és más technikát igényelt. Akadt köztük késeket hajigáló indián törzsfőnök, Magnummal lövöldöző bandita, láthatatlanná váló és shurikenekkel dobálózó Ninja, és sok egyéb érdekes figura is. A leszedett célpontokért vaskos dollárkötegek ütötték a markunkat és az elhullott dinamitokat is lehetőségünk volt újra felhasználni. A karakterünk képes volt jobbra és balra átlósan, valamint egyenesen is lövöldözni, mozgásának gyorsaságát pedig egy csizma ikon jelezte. Minél többet birtokoltunk belőle, annál gyorsabb futásra késztethettük a hősünket. Vásárlásra és fejlesztésre szintén adódott lehetőség, az egyes területeken várakozó mozgóárusoknál lovat, erősebb fegyvereket (öt típus állt rendelkezésre a mezei Colttól kezdve a Magnumig) plusz életet, csizmát vásárolhattunk, ha megvolt rá az elegendő pénzmennyiség. A Gun Smoke igazi sikerklasszis játék, remek grafikája és hangulata a garancia a hosszú élvezetre. Talán emiatt történt az, hogy a program kissé lebutított változata a sok otthoni konzol (Amstrad, Atari) mellett NES-en is megjelent és hatalmas sikert aratott.

Még mindig a scrolling shootereknél maradva, egy újabb gyöngyszemet van szerencsém prezentálni nektek. Bizonyára néhányan már hallottatok a Capcom '85-ben debütált Ghost'n Goblins című sikeréről, amely Arthur király legendájának egyik szeletét hivatott feldolgozni. Jól olvassátok, a játék története arról szól, hogy a hős Arthurral a mágiától és varázslattól züllő földeken átsuhanva megmentsétek a bájos Guinevere-t. Legalábbis a hiedelmek szerint. Nagyon sokan ugyanis félreértelmezték a játék mondanivalóját, pedig a hasonlóság csak prózai. A történetnek valójában semmi köze az Arthur legendához, aki nem hiszi, lapozza fel az erre vonatkozó írásos dokumentumokat.

Az oldalra scrollozó platform-shooterben a játékosnak mindenféle szörnyűség állja az útját – az élőhalottaktól kezdve az Ogréken és zombikon át a legrusnyább stage-boss-okig, akik mindig valamilyen speciális fegyvert tartogatnak a páncéllal felvértezett karakternek. Fegyverként balták, lándzsák, nyílvesszők, kések és égő fáklyák használhatóak, amelyek elegendő sebzési értékkel rendelkeznek ahhoz, hogy a változatos célpontokat (zombikat, denevéreket, démonokat, szellemeket) egy pillanat alatt képesek legyenek likvidálni. A bátor Arthurt egy páncélzat is védi a rusnyaságoktól, így sérülés esetén csak az elsődleges védelmi vonal szűnik meg: ekkor a pajzs leválik, nekünk pedig sürgősen egy újabb mellvértet kell keresnünk, mivel a következő csapás már az életszámlálóra lesz hatással. A játékter feletti térkép mindig az adott szinten levő aktuális helyzetünket mutatja, ahol jól elkülöníthetőek a pályák felénél elhelyezett ellenőrzőpontok is. Ha ezekig sikerül maradéktalanul eljutni, már nem kell szerencsére egy esetleges haláleset alkalmával újra kezdeni az egész szintet. Összességében hat változatos helyszínen kell végigmenetelni, mire eljutunk a végső boss fightig, ami nem éppen egyszerűségéről híres. Egy aprócska érdekesség: ha ötvenszer belelősz egy sírkőbe a játék kezdetekor, egy felbukkanó démon békává változtat, amelynek voltaképpen semmi értelme sincs, mégis mosolyra készteti az embert. (Utána meg bosszúságra, mikor egy életet feleslegesen erre pocsékoltunk.) A játék eredeti neve egyébként Makaimura (japánban ilyen címmel is jelent meg), amely szabadfordításban a „Demon World Village" kifejezésre utal. A játékot az USA-ban a Taito licencelte, így sokan az ő játékukként ismerik, pedig ez és a második rész is a Capcom remekműve. Apropó, folytatás: három évvel a Ghosts'n Goblins sikere után Capcomék úgy döntöttek, piacra dobják a









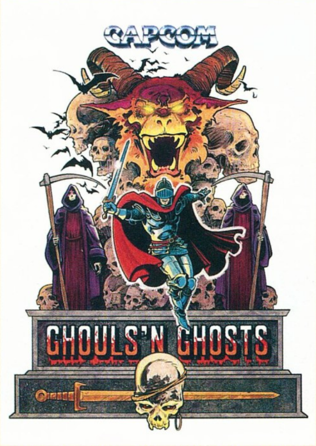
sztori továbbgondolásaként megszületett Ghouls'n Ghosts-ot is. Az 1988-ban megjelent utód egy az egyben a három évvel korábbi események után játszódik. A főhős ismét Arthur, aki most már egyenesen a Démoni világ urával, magával Luciferrel küzd, aki lelkek elrablásával igyekszik világuralomra törni. Ez eddig még rendben is van, Arthur csupán azért indul újfent harcba, mert szeretett kedvesét, Princess Prin Print is az eltávozottak között találjuk. A kornak megfelelő grafikai fejlődésen kívül újdonságot csak a néhány power-up, az aranypáncél, valamint a folytatásban az ugrások alkalmával immáron lefelé való célzás lehetősége jelenti. A program japáni megfelelője Daimakaimura néven fut, amely a „Great Demon World Village" kifejezésre utal. A Capcom üdvöskéje alapjait képezi a MAME gyűjteménynek és a retro válogatásoknak, így több ízben került fel már hasonló videojáték antológiákra és gyűjtemény-korongokra is. Bátran ajánlható mindenkinek, aki egy önfeledt platform-shooterrel szeretné elütni a feles szabadidejét.

Másszunk kicsit bele a patinás Atari kínálatába is! Az „Indiana Jones: A végzet temploma" című sikerklasszis mozifilmmel azonos című árkád játék (Indiana Jones: The Temple of Doom) a celluloidra megálmodott Lucas történetet meséli el, csak épp akciójáték formájában. Indiana bőrébe bújva megmentheti a ketrecekben vesztegló rabgyerekeket, mialatt a bányában levő csillékkel versenyezve, a Sankara köveket keresve megannyi veszéllyel nézhet szembe a játékos. Jones elengedhetetlen fegyvere, az ostor ebben a felvonásban is főszerepet kap: nem csak az ellenséges célpontok (kobrák, csontvázak, szellemek, katonák) likvidálására használható, hanem az átugorhatatlan szakadékokon való áthaladásra és kapcsolók működtetésére is. Az Atari játéka egy az egyben képes visszaadni a filmbéli hangulatot, ami sok esetben a mozi alól átemelt zenei aláfestésnek, a digitális szövegeknek, és a remekül eltalált játékmenetnek is köszönhető (különös tekintettel a csillékben való száguldásra). Érdekesség, hogy a kalandok kezdetén választható három nehézségi fokozat (easy, medium, hard) közül csak utóbbi kettő tartalmazza azt a szintet, ahol a Sankara kövek megszerzése után egyszer, s mindenkorra le kell számolni Mola Rammal és csatlósaival, miután a játékosnak sikerült túljutnia a barlangból kivezető kötélhídon. Az easy-ben nem szerepel a végső összecsapás – ehelyett csupán csak egy mozgókép tesz említést arról, hogy Indy sikeresen kijut az ellenség övezte területről. A scrolling-fighter kategóriába tartozó gép jellegzetességét a szokatlanul nagy kabinet, képernyő és a nyolc irányba vezényelhető karakter adta.

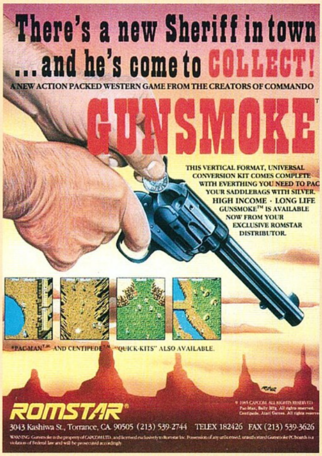
Vajon Indy-nek sikerült volna ekkora babérokra törnie egy évtized elteltével is? Aligha. Ekkora ugyanis már olyan kultikus kiadók vették át a stafétabotot a régi sprite-orientált társaiktól, mint az akkori Nintendo csatlós Rareware, aki a Killer Instinct nevű őrületével ezreket happolt el a Mortal Kombat kultusz elől. A népszerű verekedős játék a világon először alkalmazta mesteri szinten a kombózási technikákra épülő játékmenetet. Azelőtt soha, sehol nem láthattunk olyan művészi kivitelezést, mint amit az otthoni 64 bites Nintendo 64 tesztplatformjaként ismert árkád Ultra 64 chipset préselt ki magából. Motion captured karakterek, 3D-s karakterábrázolás, vad és durva kivégzések, tizennégy-fokozatos kombórendszer, vadító techno zene és hatalmas siker – ez a Killer Instinct, amely korának legjobb, legszínvonalasabb és leghangulatosabb verekedős játékának számított az egész világon. Az Ultratech futurisztikus összecsapásait két évvel a KI megjelenése előtt a második felvonás követte, amely leg-leg jelzőivel újra elorozta a verekedős játékoknak járó trófeát. A kabinet belseje technikai szempontból is bravúrnak számított akkoriban: az R4600-as RISC processzor mellett CD minőségű DCS DSP hangleképzőt használt, amelyhez egy beépített merevlemezen tárolták a szükséges adatokat. Hasonló konstrukcióval csak a Cruis'n USA és Cruis'n World büszkélkedhetett: mindkét autóversenyzős csoda szintén a 64 bites rendszerre épült, ami igencsak meglátszott rajta. Gyors 3D-s megjelenítés, árkád sebesség érzése, sok választható járgány és részletesen kidolgozott táj jellemezte a programot – nem csoda, hogy több mint tíz év elteltével még mindig sok játékteremben megtalálhatóak a csillogó hatalmas szimulátorok mellett (legfőképp multiplayer linkelésüknek köszönhetően).

Akadt azonban '95-ben néhány érdekesebb próbálkozás is: közéjük tartozik az Atari Primal Rage című kompozíciója, amely egy újfajta mozgásmodellezési technikával elkészített verekedős játék volt – csak éppen dinoszauruszokkal a főszerepben! Az eredetileg gyurmafigurákról lemodellezett programban T-Rex-ek, Velociraptorok, és különböző Saurus-példányok voltak megtalálhatóak, akik véres és brutális kivégzések közepette

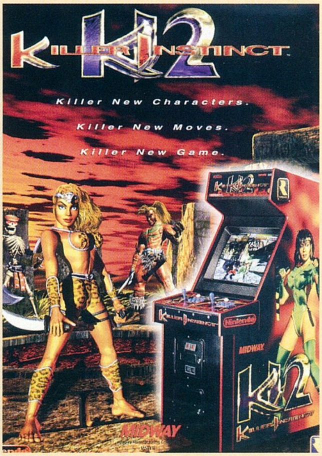












jutottak túl a ranglistán velük szembe kerülő példányokon. Hét karakter, változatos és gyönyörűen kivitelezett hátterek, egyedi endingek jellemezték a játékot, amely egyedülállónak számított a verekedős játékok felhozatala között. Érdekes módon az Atari az utolsó pillanatban visszavonta azt a módosítást, amely a játék utolsó szegmensét hivatott izgalmasabbá tenni. A tervben eredetileg az állt, hogy az általunk kiválasztott förmedvény az összes ellenségét legyőzve ringbe szállhatott volna a világuralomért, amit egy, a holdra száműzött óriási sárkány (aki képes volt ellenfele energiájának elszívására) legyőzésével érhetett volna el. A látványtervek gyönyörűek voltak: a hold felszíne hatalmas kráterekkel és repedésekkel tarkított, mindenütt dino csontok és a pusztulás bizonyítékai, a háttérben pedig egy hatalmas kéklő portálkapu lebegett – volna, de ez már egy másik történet, a konzolos változatot leszámítva ez a feature nem kapott helyet az árkád verzióban. A Primal Rage sikeres volt: olyannyira, hogy már csaknem a folytatást is sikerült teljes egészében befejezni (amelyben a dinók istenség-szerű, emberi hibriddé alakulhattak volna), azonban az 1996-os Atari Jaguar bukása a céggel együtt magával rántotta ezt a projektet is. Az 1996-ra tervezett Primal Rage 2 így egy ma is létező, ám csak fejlesztői gépen futó példány maradt, amely soha nem érhette meg a csilingelő kreditek nyaldosásának érzését.

Shooter fanatikusként nem mehetek el a stílus korszakalkotó képviselői mellett sem: a '95-ös év gyaníthatóan legnagyobb durranásainak a Darius Gaiden és a Zed Blade számítottak, noha ott lohol nyakukban a Raiden DX is. A Taito Darius szériája hagyományos horizontal shooter irányelveket követ: a harmadik, Gaiden névre keresztelt epizódban adott egy Silver Hawk nevezetű pilóta, aki a változatos (mellesleg felvehető) fegyver-arzenállal rendelkező vadászgépével mindent felaprít maga előtt, ami csak él és mozog. A hátrahagyott roncsok hol újabb lövedéktípust, hol pedig egyéb power-upokat (pajzsot, rakétát, erősebb fegyvert) rejtettek. Légi és víz alatti küzdelmekben kellett helytállni, a pályák végén pedig hatalmas, több képernyőt betöltő és erős stage boss-ok vártak – egyszóval tipikus shooter volt a lelkem, szerencsére a jobbik fajtából. A Neo-Geo MVS-re készült Zed Blade-je szintén ebbe a kategóriába sorolandó: az NMK külsős fejlesztése hozza aminőségi Neo-Geo színvonalat, ámbár alapjaiban lineáris és egyszerű shooter bújik meg a látványos CGI hátterekkel tarkított játékmenetben. A változásért a harc kezdetekor kiválasztható űrhajók eltérő fegyverzete felel, amelyet mi magunk válogathatunk össze. Útközben az ellenség szétlövésekor felvehető bővítésekkel egész brutális fegyverzetet lehetett összekovácsolni, ami igencsak elkelt a boss-okhoz, mivel hasonló nehézségű célpontokkal hozott össze a sors, mint a Darius Gaiden esetében. Érdekesség, hogy a durva Rave zenét döngölő gépezet Operation Ragnarok néven futott a világ különböző pontján.

Végül egy aprócska logikai játék, amely a debütálása óta hasonló cipőben evez, mint e-havi cikkünk egyik nyitócíme, a Boulder Dash. A Puzzle Bobble világát gondolom, senkinek sem kell bemutatnom: számtalan remake és koppintás látott napvilágot a játékból (még linux alatt is létezik variánsa, a Frozen Bubble), ugyanis egyszerűen megvalósítható alapötlete remek szórakozást nyújt – akármilyen platformon is játszik vele az ember. A Taito játéka '94-ben látta meg a napvilágot azzal a céllal, hogy a játékos ügyességéhez mérten színes buborékokat lövöldözzön le a folyamatosan lefelé haladó platformról. Három, vagy több azonos színű lufi magukat és a rajtuk csüngő egyéb színkombinációkat is leejtette – a cél természetesen az volt, hogy még a platform földet érése előtt eltávolítsuk a hozzá tapadt mennyiséget. A nehézségi szint emelésével a színkombinációk nehezedtek, amihez még a platform mozgásának sebessége is emelkedett. A későbbiekben a játékosnak a falról visszapattanás lehetőségét is ki kellett használnia a buborékok leszedegetéséhez, ugyanis az egyre telítődő játéktér esetén csak az oldalsó falakat kihasználva lehetett az adott színű pöttyöt célba juttatni. A Puzzle Bobble sikerét bizonyítja, hogy hivatalosan négy folytatást is megélt a széria, utolsó hivatalos képviselőjeként az 1998-as Puzzle Bobble 4-et tartják számon.

Erre a hónapra ennyi, hölgyek-urak, ezennel bezárjuk az e havi MAME körképünket! Élvezzétek ki a jó időt, jövő hónapban pedig ismét jó adag dózissal várunk benneteket az 576 kuckójában! Addig is: Stay Tuned!

stinger@576.hu







GÉNKEZELT KOMMANDÓS

Mielőtt nekiállnátok a **Rogue Trooper** teszt elolvasásának, nem árt néhány dologban tiszta vizet önteni a pohárba, már csak a tények ismerete, és amihez tartás végett is.

A Rogue Trooper mint játék, egy képregény adaptáció. A fejlesztői a *Rebellion*ös skacok, akinek többek között a Black Hawk Dawnt, a World War Zero-t, vagy a szintén képregény feldolgozás Judge Dredd – Dredd vs Death című hangulatos kis FPS-t is köszönhetjük – ja, és ki ne felejtsem a Krisztián által favorizált Sniper Elitet, ami szintén Rebellion fattyú. A játék terjesztője egyébként az *Eidos*, maga a képregény pedig a 2000AD kiadó gondozásában jelenik meg. A Rebellion és a 2000AD között egyébként igen szoros a munkakapcsolat, és a két már említett projecten kívül (Judge Dredd – Rogue Trooper képregényekből játék), még számos más egyéb szál is fűzi egymáshoz a két céget, ilyen például a World War Zero comics, ami csavar egyet az eddig ismertetett sémán, hiszen itt a játékból készültek a magazinok.

Mivel mifelénk nem túl népszerűek a 2000AD – aki egyébként egy angliai kiadó, és többek között a Judge Dredd, és a Rogue Trooper és még számos egyéb füzetek felett is bábáskodik – magazinjai, így az olvasóink nagy többsége nem ismerheti a Rogue Trooper kiadványokat sem. Tudtommal magyar kiadást, és ezáltal magyar fordítást sosem éltek meg – és gyaníthatóan ez a közeljövőben nem is következik majd be, főleg mivel az a néhány honosított kiadvány is, ami viszonylagos rendszerességgel kikerül az újságosstandokra, havi szinten küszködik a megélhetéséért –, bár aki kedveli a témát, az a kisebb magánboltok polcain mindig megtalálja a soron következő 2000AD füzeteket is. Jómagam ugyan nem kedvelem a cég magazinjait, de azért egy-két értékesebb 2000AD-s darab az én gyűjteményemben is megtalálható, ilyen például a Batman vs. Dredd crossover.

A Rogue Trooper magazinok történetei a jövőben játszódnak, ahol végeláthatatlan, öldöklő, értelmetlen, már-már célját veszett háború folyik, a Déliek (Sout), és az Északiak (Nort) között. Ebben a véres küzdelemben kiemelt szerepet kap a Nu-Earth, az Új Föld elnevezésre hallgató, két nap és egy fekete lyuk körül keringő planéta. Utóbbi adja a bolygó stratégiailag fontos szerepét, hiszen ezen a fekete jelenségen keresztül kiválóan lehet utazgatni a végtelen űr egyes pontjai között, aminek az előnyeit gondolom, nem kell senkinek sem külön ecsetelni. Az Új Föld a biológiai fegyverektől mérgező levegőjével, a szélsőséges időjárási viszonyaival és az emberi faj szempontjából az élethez szükséges feltételek hiányával inkább maga a pokol, mintsem egy ideális helyszín, ahol esetleg az emberiség egy új aranykor feltételeit megteremthetné magának. Az igazsághoz persze hozzátartozik, hogy a lehetőség adott volt, és az évtizedek óta tartó háború formálta át az egykoron virágzó bolygót ezzé a lakhatatlan toxikus sziklagolyóbissá. Azt persze nem írhatom, hogy egy teljesen kihalt bolygóról van szó, hiszen mint azt majd a játék folyamán látni fogjuk, minimális növénytakaróval és elszórtan, vadon élő, őshonos állatpopulációkkal találkozni fogunk, de rajtuk kívül mindössze egy faj mondhatja szülőbolygójának az Új-Földet: a genetikai laborokban, kémcsövekben és lombikokban kikísérletezett, DNS keverékekből előállított, és mesterségesen felerősített, rendeletetésüket tekintve eleve a halálra született, kék bőrüket csövek és kábelek behálózta csecsemők: a GI-ok.

A GI-ok (Genetic Infantry – Genetikai Gyalogság) a Déliek félőrült, vízióktól szenvedő, elkorcsosult elméjű tudósai fejében születtek meg, a klón-testeket mesterséges úton futószalagon gyártva, megfogantatásuk pillanatától ellenállóvá tették a bolygón













uralkodó időjárási és természeti tényezők ellen, így immúnisak minden létező toxikus behatással szemben, a testük pedig képes ellenállni a szélsőséges hőmérsékleti viszonyoknak is. Kék színű bőrük és módosított tüdejük oly mértékben strapabíró, hogy mindenféle páncélzat és légzőkészülék nélkül képesek az Új-Föld mérgező bioszférájában különösebb gond nélkül létezni, megnövelt fizikai erejük, és harcászati kiképzésük pedig magasan a hagyományos emberi katonák fölé emeli őket. A beléjük implantált biochip pedig lehetővé teszi, hogy az elhalálozásuk után személyiségüket, képességeiket, tudásukat, és tapasztalataikat átmentve a chip segítségével új klón-testben éledjenek újra.

A játékkal a háborúnak azon szakaszában kapcsolódunk be, amikor a Déliek egy titkos, meglepetésszerű katonai akció keretében Nordland partjainál a Quartz Zónában ismét bevetik a GI-okat: egyszemélyes szállítóeszközök – drop-podok – garmadája zúdul a felszínre, de legtöbbjük még el sem éri az Új-Föld beton-kemény sziklás talaját, hanem a levegőben légvédelmi tűz által sülnek ropogósra. A Délieknél ugyanis áruló van a csapatban, méghozzá a vezetés legmagasabb szintjén. Néhányan GI-nak azért persze sikerül landolnia, amivel kezdetét is veszi az öldöklő harc, és az áruló utáni kutatás hosszú, küzdelmes, és tömegmészárlástól cseppet sem mentes procedúrája.

A Rogue Trooper egy háromdimenziós, külső nézetes, igen komoly háborús akciójáték, aki tehát könnyed, délutáni lövöldözésre számít, az talán jobb, ha bele sem kezd. A történetben egy négyfős kis társaságot fogunk megismerni, még akkor is, ha közülük hárman elég hamar beadják a kulcsot, így az egyetlen életben maradt fickót, Rogue-ot fogjuk irányítani. Ez persze nem olyan nagy veszteség, hiszen a bajtársaink szinte végig velünk lesznek majd a játékban – biochip formájában –, és egyébként is, a klón-testeket amúgy is csak a hajviselet különbözteti meg egymástól. A készítők állítólag nagyon sokat gondolkodtak, hogy a Judge Dredd után egy újabb belső nézetes játékot alkossanak, de aztán végül elvetették az ötletet, nem utolsó sorban engedve a rajongói nyomásnak, a képregények kedvelői ugyanis szerették volna viszontlátni a nagydarab kékbőrű kedvencüket a képernyőn is, teljes életnagyságban, mozgás közben. Ez egyébként érthető, és csak reménykedni lehet, hogy a fejlesztők nem követnek el olyan bakikat, mint például a Judge Dredd film alkotói, aki ugyanis nem tudná: Dredd Bíró *sosem veszi le a sisakját*, de ha levenné is, biztos, hogy nem egy Sylvester Stallone típusú fejszerkezet mosolyogna vissza ránk. Ennek érdekében egyébként a Rebellion a 2000AD-vel szorosan együttműködve, és a Rogue Trooper füzeteket több évig írójaként jegyző Gordon Rennie-vel karöltve fejlesztette a játékot, aki pedig a fejlesztés szinte minden szakaszában egyfajta külsős tanácsadóként vett részt.

Szóval külső nézet. Sok külső nézetes játék van, ami az előzetes screenshotok alapján igazi nagyágyúnak ígérkezik, nagyon kafa a figuránk, ígéretes a környezet, aztán amikor meglátjuk mozgás közben, elmegy a kedvünk az egésztől: az irányított szereplő túl lassan, egy fizikailag korlátolt egyénhez hasonló módon fut, fordul, esetleg a lábai kettéállnak járás közben, a kezeit szétdobálja futásnál, túl dinamikátlan robotmozgással közlekedik. Vagy épp az ellenkezője: irreálisan gyorsan seder, kapkodj-lóbálja a végtagjait, a legapróbb mozdulatra is hatalmas rángásokat produkál. Na, ilyesmit nem tapasztalni a Rogue Trooperben, sikerült ugyanis pont az optimális sebességre belőni a fickónkat: haladás vagy nézelődés közben sem túl gyors, vagy túl lassú, és olyan otthonos, rutinosan mozog a hátán a felszereléssel, a fegyverrel a kezében, hogy szinte látjuk magunk előtt a hosszú gyakorlattal eltöltött éveit.

A következő néhány bekezdést az irányítás átbeszélésnek szenteljük, mivel a két verzió között szinte nincs különbség, úgy vélem elég, ha a Xbox verziót ismertetem, a Playstation 2 tulajok értelemszerűen helyettesítsék be a saját kontrollerük megfelelő gombjait / kombinációit, annyi eltéréssel, hogy a Xbox fekete és fehér akciógombjai helyett a PS2 kontrolleren mind a négy blokk játszik. Rogue-ot a bal analóg karral irányítjuk, a jobb analóg kar a nézelődésre szolgál. Mivel elég dinamikus a kamerakezelés, az alacsony és szűk helyeken sem bolondul meg az operatőr, és könnyű megszokni a célzást is. Nincs külön célzás gomb, és célra tartás sem, tehát mint sok más játékban, itt nem jön be az a húzás, hogy automatikusan befogom a célt, és körbe-körbe rohangálva is tűz alatt tudom tartani. Itt arra lősz, amerre a célkeresztet irányítod. A lövés egyébként a jobb oldali ravasz. A bal oldali ravasszal különböző objektumokhoz, tárgyakhoz tudunk lapulni, állva vagy akár guggolva is (guggolni az L3-mal lehet), a falak mellett tudunk oldalazni is, és elszakadni tőlük szintén a ravasszal kell. Az X-szel kapaszkodhatunk fel peremekre, tárgyakra, ugorhatunk át kisebb akadályokat. Ugyanezzel a gombbal + előre iránnyal tudunk tigrisbukfencezni: ez nem csak azt a célt szolgálja, hogy kikerüljük az ellenséges tüzet, de mivel nincs hagyományos értelemben vett ugrásgomb, ezzel a kombinációval lehet a kisebb szakadékok felett is átjutni. Az A valódi akciógomb. Ahol bármit használnunk kell, legyen szó átkapcsolásról, aktiválásról, robbanószer elhelyezéséről, a gép mindig figyelmeztetni fog minket, és a képernyő bal felső sarkában megjelenik a gomb ikonja. Az Y-nal kijelölhetjük, hogy melyik legyen az a másodlagos fegyver, amire különösebb keresgélés nélkül át szeretnénk váltani.

Bár a játék elején még nincs igazán nagy arzenálunk, a történet folyamán jó néhány frankó kis cucc kisfejlesztésre kerül, úgyhogy én mindenkinek azt javaslom, hogy másodlagos fegyvernek mindenképp a Sammy Launchert tegye be, ebben az esetben ugyanis könnyen és gyorsan tudsz majd váltani a közelharcról egy tank vagy egyéb más – repülő – szerkezet levadászásra. A B egyfajta gyors menü, ahol a Biochipek különleges képességeit tudod aktiválni, ezekről később lesz majd még szó, úgyhogy ugorjunk.

A játékban, ha nem is Metal Gear Solid szinten, de lehet lopakodva is közlekedni (L3), és csendben is gyilkolni. Ehhez közel kell kerülni a likvidálandó személyhez, majd az akciógombot lenyomva megtekinthetjük, ahogy Rogue közelről késsel, esetleg más eszközzel végez a gyanútlan áldozattal. A Back (PS2-ön a SELECT) gombbal az Invertory menübe kerülünk, ahol az adott pálya térképén, és teljesítendő feladatain túl még a nálunk lévő cuccokat is számba vehetjük, Bagmannél feltölthetjük a fegyvereinket, továbbá ugyanitt láthatjuk a még fejlesztésre váró felszerelési tárgyakat és különféle upgrade-eket is. A digitális kereszt fel irányával a fegyverek között szelektálhatunk, a jobb irányával pedig az egészségi állapotunkon javíthatunk, amennyiben van nálunk egészségügyi csomag. Az ellenkező iránnyal a gránátok között válogathatunk. A jobb









analóg kart lenyomva „Sniper” távcsöves nézetre válthatunk, ebben a formában a D-pad le és fel irányával több lépcsőben zoomolhatunk is. Az itt felsorolt egyes funkciók persze a játék elején még zárolva vannak, és csak menet közben tudjuk majd kifejleszteni, amennyiben tehát, ha bizonyos – előbb ismertetett – dolgokat nem találnál, aggodalomra nincs ok, azok majd csak egy későbbi pályán fognak aktiválódni. A fekete és a fehér akciógombokkal gránátozhatunk, illetve mikro aknákat helyezhetünk el bizonyos pontokon. Mivel a játékmenet jelentős része az elesett társaink biochipjének speciális képességeire lett kihegyezve, jöjjenek most azok ismertetései.

Gunnar: A fegyverszakértő Gunnart veszítjük el legelőször, egy Kashan Elite katona végez vele, rögtön a kezdés után az első pályán. Gunnar biochipje a fegyverünkben landol, és innentől kezdve kezdődik el a valódi fegyvertuning. Az egyik leghasznosabb képessége a Sentry Gun (a gyors menüben tudod aktiválni a B-vel), ebben a módban a Gunnarral felvértezett gépfegyverünket bárhová leállíthatjuk, majd aktiválva biztos távolból végignézhetjük, ahogy az automata géppuska / Gunnar magától végez az ellenfelekkel. Ideális olyan helyekre felszerelni, ahol két irányból jön az áldás, hogy fedezve legyen a hátunk, illetve, olyan pontokra, ahol biztosak vagyunk benne, hogy nagy erők kerültek mozgósításara, és szeretnénk elkerülni a közvetlen tűzharcot. Gunnar egyébként megállás nélkül löki a laza szövegeit, kivéve, ha átkapcsolunk Silencer módba (szintén gyors menü), amikor is egy hangtompítót applikálunk a fegyverünkre.

Bagman: Bagman a maga teljes valójában egészen az első pálya végéig segít minket: ha esetleg kifogynánk a lőszerből, megdob minket néhány tárral, és nála tudunk a gyógyításról is gondoskodni. A pálya végén sajnos lekaszálja egy Drill Probe – a föld alatt közlekedő, csapatszállító vakond egység, brutális fúrófejjel az elején, ami csak azért furcsa, mivel hátramenetben is tud haladni – az ő chipjét a hátizsákunkra szereljük fel. Ő az Invertory-nkért, és az új fejlesztésekért lesz felelős, azon túl, hogy az utánpótlást, és az egészségügyi csomagokat is tőle követelhetjük majd. Persze semmi nincs ingyen, mivel a lőszer csak az alap pisztolyban végtelen számú, így minden másért „fizetnünk” kell. Fizetni a lelőtt katonák után maradt, még értékes, még megmenthető cuccokkal, illetve a pályák eldugott sarkaiban lévő hátrahagyott értékekkel tudunk. A hullák egyébként csak akkor tűnnek el, ha lecsekkoltuk őket (A gomb), viszont ezzel nem érdemes késlekedni, mivel ha túl sok testet hagyunk magunk mögött, egy bizonyos mennyiség után azért elkezdenek eltünedezni. A rejtett értékeket mindig a pályák olyan szegletében találjuk, amik elvileg kiesnének a látószögünkből, ha csak a radaron jelzett „objectives” pontok felé vesszük az irányt. Ezért aztán érdemes bekukkantani a helyszínek minden zegzugába (a radar egyébként jelzi, ha valahol értékes Slavage pont közelébe érnénk). Szóval Bagmannél lőszerutánpótlást, egészségügyi pakkokat vásárolhatunk, illetve ő végzi el nekünk a különféle upgrade-ek kifejlesztését, és a megtalált / letöltött tervrajzok alapján az egyre komolyabb és durvább mordályainkat is ő készíti el nekünk, no persze egyre borsosabb áron.

Helm: Szegény fickót élve kapják el, és magukkal hurcolják az Északiak. Mivel az áruló – akinek kilétét egyelőre nem fedném fel előttetek – egyéb információk mellett az ellenség kezére juttatta az „egyetlen mérgező vegyületet” is (ezt önvédelmi célból szintén a Déli tudósok fejlesztették ki – ami ellen még a GI-ok szervezete is védetlen), gyorsan ki is próbálják rajta a szert. Bár Rogue-gal nekiindulunk a kiszabadítására, későn érkezünk, és már csak a biochipjébe letöltött személyiségét tudjuk megmenteni. Helm több szempontból is nélkülözhetetlen: egyrészt csak ő tudja feltörni a különféle terminálokat, zárt ajtókat, számítógépeket, másfelől pedig csak vele vagyunk képesek a fegyverarzenálunkat bővíteni, hiszen ő az, aki képes letölteni az újabbnál újabb mordályok tervrajzai. A biochipje egyébként a sisakunkba kerül.

Ezeken kívül még számtalan különféle képesség birtokába juthatunk a biopchipek segédletével, illetve az upgrade-ek megnyitásával. Nincs helyem felsorolni mind, de például növelhető a maximum életerő, minden egyes fegyver upgrade-elhető, külön a tárak mennyisége, és a golyók sebzésének ereje is duzzasztható. Gunnarnál a távcsöves puska zoomja is növelhető. Lesz majd Holodecoyunk (egy hologram segítségével megtéveszthetjük az ellenfeleinket, kiválóan alkalmazható az ellenséges mesterlövészek ellen), Attractunk (szintén az ellenség félrevezetésére szolgáló cuccos), és még egyéb okosságok, amik most így hirtelen nem jutnak az eszembe.

A játékban egy tizenhárom pályából álló küldetéssorozatot tudunk végigjátszani, ám ebből a számból le kell vonni a két átvezető szakaszt (egy vonaton kell lövöldözni, illetve egy légi jármű géppuskája mögött folyamatosan tüzelve követni a menekülő árulót), és a végén a nagy összecsapást a főellenséggel, így hagyományos értelemben vett helyszínből tizet találunk a játékban. Ez a maradék tíz szint viszont nagyon változatos skálán mozog, hiszen ősi, hatalmas lombtalan fák alkotta erdőben (amiken nyüzsögnek az elrejtőzött orvlövészek), fém és beton alkotta megapoliszok neonreklámoktól fénylő utcáin, hatalmas ősi romok között, idegen világ evolúciós fejlődéseinek nyomát magukon hordózó, pókoktól nyüzsgő sziklavájatokban, tengerparti erődítményekben, gigászi kikötői létesítményben, titkos főhadiszállásokon, Új-Párizs sétálóutcáin fogjuk a bakancsunkat koptatni. Egyes helyszínek nagyobbak, mások pedig kisebbek, de annál ravaszabb módon kell keresztül-kasul bejárni, de mindegyikről elmondható, hogy rendelkezik valami teljesen egyedi atmoszférával, ami végig egységesen jellemző a játékra. Mivel a TPS-ről van szó, a pályák kialakítása is sok mindenben eltér a megszokott FPS játékok szintjeiről. A készítők hihetetlen jó pályatervezési érzékről tettek tanúbizonyságot, mivel szinte minden egyes helyszín minden egyes négyzetméteréért meg kell küzdenünk! Az ellenfeleink taktikailag létfontosságú helyeket foglalnak el, nem rohannak őrült módjára a vesztükbe, tartják a területüket. Erősítést kapnak, mesterlövészek fede-













zik őket. Gránátokat dobálnak, automata gépfegyverekkel védik az objektumokat. Összedolgoznak. És veszett jól néznek ki. Mivel a játék előrehaladtában egyre több információs fájl nyílik meg az adatbázisban, szemrevételezhetjük saját és ellenfeleink egységeit is, járműveit, így lehetőségünk van nyugalomban, a harctéri zsivajt és forgatagot mellőzve is végigvizslatni a kínálatot, és bátran kijelenthetjük: nem mindennapi a felhozatal! Különféle egyenruhába és védőpáncélba öltözött figurák, légi, vízi, és szárazföldi csapatszállítók és csapásmérő harci eszközök, mindenféle ágyúk, lövegek, ütegek ismerhetők meg. Az egyik kedvencem a Nort Heavy Support Armour, ami leginkább a Mátrixban is látható volt mechákra hasonlít. Elintézni sem egyszerű, mivel elképesztő tűzerővel rendelkezik, épp ezért először meg kell bénítani egy EMP gránáttal, majd felugrani rá, kitépni vezetőjét védő páncélzat egy részét, majd közvetlen közelről megsorozni. A legutolsó pályán aztán megjelennek a golyóálló páncélpajzsot magukkal hordó elit katonák is, akiket szintén nem gyerekjáték legyűrni, szerencsére mindenkinek van gyenge pontja, amit a fegyverarzenálunk helyes váltogatásával kis is lehet használni! Nagy szerepe van a sniperkedésnek is – sőt, talán játékban még sosem volt ennyire élvezetes egy ellenséges mesterlövésszel vívott párbaj –, és jó poén, hogy szétlőhetjük az ellenfeleink oxigéntartályát is, ami kisebb robbanás kíséretében végez viselőjével is.

A grafika nagyon egységes képet mutat, de ez csak részben dicséri a készítőket, hiszen szinte minden egy az egyben lett átemelve a képregények oldalairól. A bejárható pályák néhol hatalmasak, és mindvégig árasztják magukból a reménytelen, értelmetlen küzdelem világvége hangulatát, egy olyan elpusztított, saját romjain élősködő, magányos világét, ahol jól tudják a benne élők, hogy életük egyetlen célja, amiben létük értelme kiteljesedik, az csakis az öldöklő harc lehet. Minden egyes pálya egy külön esettanulmány, a monumentális épületeivel, Új-Párizs katedrálisával, és a betonból emelt Eiffel toronnyal, a szédítő mélységekkel és magasságokkal, a kikötőben pihenő több száz méter magas hajójával, a cipelhetetlenül gigászi méretű Lazookának keresztelt rakétavetőjével együttesen, teljesen egyedi hangulatával nyűgözi le a játékost. Grafikailag egyébként csak a jó osztályba sorolnám, bár az X-es változat mérföldkövekkel jobban teljesít a PS2-es vetélytársánál, de ez nem is meglepő. Kiválóak viszont a hanghatások (a hisztérikus hanghordozású propagandabeszédektől, a fegyverropogástól, a járművek zúgásáig) és a zenék. Bár nincs végig folyamatosan háború filingje a játéknak, hiszen egy-két pályát leszámítva magányos küldetésekben veszünk részt, mégsem lankadhat egy pillanatra sem a figyelmünk, hiszen mint azt már mondtam, a game nem egy hétköznapi lövölde, keményen meg kell küzdeni minden egyes harci zónában a továbbjutásért.

Hibának róható viszont fel, hogy játék közben az emberben elég vegyes érzelmek kavarognak: egyszer azt érzi, hogy ez élete nagy csatája, amire egész életében készült, máskor pedig szidja készítőket, hogy adott pályarészre mi a ráknak rendeltek még kétosztagnyi erősítést, mikor így is elég kemény diót kellet feltörni, hogy idáig eljussunk. Ezenfelül a game elég rövid is, az a tizenhárom pálya egy hosszabb délután és este alatt kivégezhető, és bár utána még különféle behozott csalásokkal, meg a nehezebb és a mészáros fokozattal még szórakozhattunk, de az már nem az igazi. Ha a magánvéleményemre vagy kíváncsi elmondhatom, én személy szerint rühellem ezt a fajta, több ezer évvel a jövőben játszódó, de mégis a maihoz hasonlatos haditechnikával, végeláthatatlan háborút folytató stílust (pl.: Warhammer 40K), amibe aztán megpróbálnak beleépíteni különféle filozófiai és vallásbeli kérdéseket boncolgató ideológiákat, mivel nem látom bennük a fantáziát (azt sem értem, minek ebbe a játékba, ebbe a hadseregbe női GI), de mégis a Rogue Trooper esetében azt mondom, mivel a történet több szálon is elvarratlan maradt, szeretettel várom a folytatást!

Csipi M Lee
csipimlee@citromail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Gondolom nem volt nehéz kitalálni: személyes kis kedvencem lett ebben a hónapban ez a stuff. A képregényeket régóta jól ismerem (meg is vettem őket keményfedeles verzióban), és már annak idején a C64-es verzióval is sokat játszottam. Valami olyan ez, mint a Warhammer 40K: távoli, futurisztikus, mégis brutálisan és félelmetesen átélhető. Olyan anyag ez, amely, ha fogékony vagy a stílusra, a köré épített hihetetlen világgal fog elszédíteni, és a program gyengeségeit teljesen feledtetve beszippantani. WH40K rajongóknak melegen ajánlom!

ROGUE TROOPER

EIDOS / REBELLION

PS2, XBOX

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

PS2 – 1 Játékos, memóriakártya 8mb, analóg irányító (dual shock)

XBOX – 1 Játékos

✔ komoly hangulattal rendelkező háborús játék, a képregényt ismerőknek maga a paradicsom
✕ rövid, sokaknak nem fog bejönni a stílus, néha túlzásokba esik

XBOX	PS2
8 pont	7.5 pont







Anélkül, hogy komolyabban elmerengnénk a múlton, emlékezzünk meg egy kicsit a Tomb Raider játékok történetéről. A '96-os klasszikus első rész egyértelműen mérföldkőnek számított a külsőnézetes lövöldözős játékok terén, egy formás női főhős bevállalása pedig egészen egyedi irányzatnak számított. Habár a 2 legfőbb fejlesztő, Toby Guard és Paul Douglas számos saját ötletet vonultatott fel, mégis többen a Prince of Persia-hoz hasonlították a játékmenet egyes részeit. Lara Croft ennek ellenére, vagy pont emiatt hatalmas sikert aratott PC-s körökben nek ellenére több ponton is csúnyán elvérzett. A belassult játékmenetének, a nehézkes irányításának, és a trehány bugos programozásának hála a sorozat talán leggyengébb tagját kapták meg a rajongók 2003-ban, mint nextgen képviselőjét a Tomb Raider szériának. Ennek meg is lett az eredménye, hiszen az Eidos megfosztotta a Core Designt a hetedik rész fejlesztésének jogával, és egy új fejlesztőt, a Crystal Dynamics-ot (Project: Snowblind) bízta meg az újgenerációs **Tomb Raider: Legend** elkészítésével, valamint Toby Guardot is újra felkérte a fejlesztői munkálatokra. jához került egészen felnőtt koráig, aki megszállott archeológus volt. Tizennyolc évesen, apja halála után Lara Croft maga is nagy archeológussá vált, és egész életét a kalandos felfedezéseknek szentelte. A játékban későbbi pályákon további emlékeket is felelevenítenek majd, melyekben pl. Lara egykori barátnője, Amanda is meghalt egy ásatás során. Vissza fogunk térni ezekre a helyszínekre, és számos titokra fény fog derülni, többek között Lara szerettei halálának valós körülményeire, és hogy egyáltalán valóban elhunytak-e...



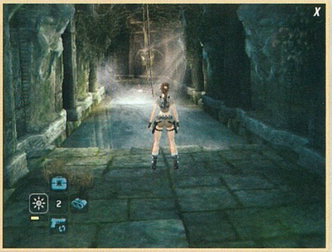
mind a férfi, mind pedig a női játékosok esetében, és PS-en is a leghíresebb klasszikus sorozatok közé sorolhatjuk. Ahogy azt Credo (The Angel of Darkness) cikkében is olvashattuk bővebben (64. Konzol), a két fő fejlesztő az első rész után kilépett a Core Designból, az utódjaik pedig nem mertek számottevő újításokat belevinni a játékmenetbe, így a Tomb Raider ötödik részéig alig változott valamit a széria. A 6. résszel azonban formabontó játékot akartak nyújtani az Eidos-nál, egy igazi nextgen alkotást PS2-re optimalizálva. Ám a The Angel of Darkness alcímű alkotás en-

A hetedik epizódban mind a történet, mind pedig a téma szempontjából több helyen is visszanyúltak a klasszikus részekhez. A fő történeti szálban Arthur király, és a legendás Excalibur kard kerül előtérbe, valamint Lara múltjából is szerepet kapnak egyes fontosabb tragikus események. A kezdő intróban visszautalnak a 9 éves Lara emlékeire, amikor a Himalájában lezuhantak ő és édesanyja egy repülővel. Ha nem is közvetlenül a zuhanáskor, de nem sokkal a katasztrófa után következett be anyjának halála egy különleges régészeti lelet felfedezése során. Lara ezután ap-

Az első pálya betöltése, és néhány akrobatikus feladat végrehajtása után hamar eszünkbe jut egy hasonló témájú sorozat, mely remek irányításával igen nagy sikert aratott az utóbbi időben konzolokon és PC-n. Jól sejtettétek, a modern Prince of Persia-ról van szó. Soha egyetlen Tomb Raider rész nem hasonlított még ennyire a PoP szériára, mint a Legend. Felejtsétek el a hosszas szöszmötölést egy-egy platformra való precíz átugrásnál, és felejtsétek el a sokszoros újrakezdést egy-egy rosszul végrehajtott mozdulat után. Az újgenerációs Larának pofonegy-











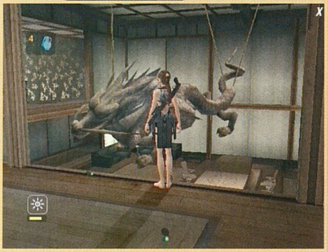


szerű dolga lesz, hiszen a PoP-hoz hasonlóan minden egyes szegély, szikla, kötél, párkány stb. centire pontosan úgy lett megtervezve, hogy a feladat mindig egyértelmű, és könnyedén végrehajtható legyen. A szegélyeknél képesek vagyunk egy szinttel feljebb ugrani, lejjebb esni, valamint hátra vagy oldalra ugrani. Igen nagy szerepe lesz a köteleknek, vízszintes rudaknak, és az oszlopoknak is. Hibás mozdulat esetén előfordul, hogy Lara csak egy kézzel képes megkapaszkodni, ilyenkor kicsit rá kell segítenünk a Háromszöggel / Y-nal, amit én nemes egyszerűséggel „erőlködő" gombnak hívok, hiszen ennek nyomkodásával vagyunk képes gyorsabban mászni is. Ugyanakkor ez szolgál akciógombnak is, tehát ezzel nyitunk ajtókat, veszünk magunkhoz tárgyakat, vagy tolhatunk / húzhatunk nagyobb sziklákat / dobozokat. Ami újdonságnak számít az akrobatika terén a PoP sorozathoz képest, az a mágneskampó használata, melyekkel különböző nehéz tárgyakat húzhatunk arrébb, vagy segítségével átlendülhetünk szakadékok felett. Olykor hidakat, vagy tutajokat is magunkhoz húzhatunk vele. Hogy mikor kell használni a kampót, az mindig egyértelmű, mint ahogy minden más feladat is.

A Legend a klasszikus Tomb Raider részekhez képest teljesen lineáris. Ha nem tudjuk, hogy mit kell tenni, elég ha előkapjuk a kukkert, majd körbe analizáljuk a terepet az akciógombbal, így ha a továbbjutáshoz szükséges tárgyra tekintünk, Larának lesz valamilyen kommentárja, valamint Zipék is állandóan segítenek rádión át. Végső esetben a PDA-dban is találhatsz infókat. A számunkra szükséges objektumok egyébként is feltűnően csillognak, így ha pl. le kell lőni egy kötélen lógó tárgyat, a kampó, amihez a kötelet erősítették csillogni fog.

A sötétebb részek felderítéséhez Lara egy a testére erősített „Personal Light Systemmel" rendelkezik, mely természetesen zseblámpaként szolgál, ám annál jóval nagyobb rádiuszban világítja meg a terepet. A PLS sajnos idővel kifogy, ilyenkor egy figyelmeztető hangot ad ki magából, ám néhány másodperc után újra feltöltődik, és szerencsére elem sem kell hozzá. Sajnos nem tudjuk a PLS-t olyannyira fókuszálva egy konkrét helyre irányítani, mintha külön egy zseblámpát használnánk, így egyes sötét helyeken nem sok hasznát vesszük.

A játékban az akrobatikus feladatok, a rejtvények, és a különböző kalandelemek mellett igen nagy szerepet kapott az „akció". Mivé is válna a világ, ha Lara nem hordaná magánál a kedvenc pisztolyait (még a bálra is magával viszi a játékban)? Ellenségeink legyőzése igazán nem okoz gondot, hiszen egyszerűen csak be kell fognunk őket az L1-el / L-el / LT-vel, majd az R1-el / R-rel / RT-vel tüzelünk. Az X-szel / A-val közben balra / jobbra ugrándozhatunk oldalra kitérve, valamint becélzott ellenségünkre vetve magunkat, és róluk elrugaszkodva aktiválhatjuk a bullet time effektet (keskeny platformokon nem tanácsos a végrehajtása, ha csak nem akarsz hozzám hasonlóan belassítva a szakadékba vetődni. :) Tűzharcok közben számos objektumon megjelenik egy Háromszög / Y. Ezeket becélozva kihasználhatjuk a terep adottságait is, hogy segítsenek legyőzni az ellenséget, pl. szakadék szélén álló sziklákat görgethetünk le, vagy hordókat robbanthatunk fel. Felvehetünk másodlagos fegyvert, pl. géppisztolyt vagy puskát, ám ezekhez a pisztolyokkal ellentétben muníciót kell keresnünk. A másodlagos fegyvert azonban nem a táskánkba, hanem a hátunkra helyezzük, amely a bejátszásokban is jól fog majd látszódni. Később, az Excalibur megszerzése után még







egy kis kardozásban is lesz részünk (egy kis God of War feeling). Egyes szituációkban mágnes kampónkat is használhatunk fegyvernek, pl. a szakadékba ránthatjuk vele ellenfeleinket, valamint olykor irányításunk alá vonhatunk földhöz erősített gépfegyvereket, mely igen jól jön pl. az orosz támaszponton. A pályák végén meg kell küzdenünk egy-egy keményebb Boss-szal, ahol némi kreativitásra is szükségünk lesz, ám a legtöbb főellenség nem jelent komolyabb gondot, kivéve talán a vízi szörnyet.

Gyógyítani piros medikitekkel tudjuk magunkat, melyeket elszórva találunk a pályákon, valamint halott ellenfelektől kaphatunk. Összesen 3-at tárolhatunk, és a D-pad fel irányával aktiválhatjuk.

Az akciórészekhez tartozik a „beharangozott" járműhasználat is, ahol a játék már inkább a James Bond sorozathoz kezdett hasonlítani. Ez látványos és hangulatos rész ugyan, de egyáltalán nem olyan nagyszabású, mint ahogy azt sokan elképzelték. Ha jól emlékszem összesen két 5-10 perces motoros jelenetet találunk a játékban, egyiket a vadnyugatra emlékeztető Peruban, másikat a havas Kazahsztánban, ahol egy vonatot veszünk üldözőbe. A moci irányítása pofon egyszerű, hiszen az út a kisebb kanyarjaival együtt is szinte teljesen egyenes. Mindössze egy-két kikerülendő akadály, egy-két motoros, vagy terepjárós ellenfél, és néhány nagyobb szakadék feletti ugrató jelenthet csak gondot.

A grafikai újításokhoz tartozik, hogy Lara karakterének megjelenítése mennyi változáson ment át a korábbi részekhez képest. Külseje teljesen át lett szabva, és végre igazi érzelmeket olvashatunk le az arcáról. A vízpartra kimászva bőre valóban vizes, a 360-nál még arra is figyeltek, hogy egyes tavaktól koszosabb lesz Lara teste és ruhája (bár ez utóbbi effekt nem mindig éri el a kívánt realisztikus hatást), a havas hegyekben pedig látszik a meleg lehelete. Lara igazi árnyékot vet, kapaszkodáskor pedig olykor kisebb kődarabkákat ver le a szegélyekről.

(Főleg HD felbontásnál akadnak ugyan kisebb poligon átfedési hibák, ám ezek alig feltűnőek, talán csak a motoros részeknél lehet jobban észrevenni.)

Az új Tomb Raider végre visszatalált témájában a klasszikus részekhez, és akárcsak egy-két mai modern remake esetében is (pl. Outrun 2), véleményem szerint szándékosan kelt helyszíneivel, rejtvényeivel, és mozdulataival retro érzéseket bennünk, pl. elég ha csak a ránk támadó jaguárokat, vagy hópárducokat említem, és ugyanúgy úszhatunk mélyebb földalatti járatokban, mint annak idején.

Az Indian Jones-os terepeken kívül azonban akadnak Splinter Cell jellegű modern felhőkarcolók is, valamint katonai táborok, és jeges gleccserek, melyek egytől egyig szorosan hozzátartoznak a történethez.

Az új rész persze számos tekintetben formabontó is, legalábbis ami a játékmenetet illeti, ott mindenképpen. Sokkal inkább a csili-vili grafikára, és a könnyed dinamikus játékmenetre helyezték a hangsúlyt, mind a gondolkodtató kalandelemekre, ám ez utóbbiakból is akad bőven, tehát nincsen okunk aggodalomra.

Idővel egyébként bekeményít a játék, és egyre inkább helyet kapnak az időre teljesítendő feladatok. A rudak letörnek, a platformok billennek, a kapuk csak átmenetileg maradnak nyitva, tehát ahogy haladunk előre a sztoriban, már nem tehetjük meg, hogy komótosan várakozunk kiszámítva a pontos ugrásokat, hanem jó időben kell megfelelően cselekedni. Itt mutatkozik meg aztán igazán, hogy az irányítás mégsem olyan 100 %-osan tökéletes, mint ahogy az a játék elején tűnt (pl. kisebb kamera gondok), de legalább maximálisan kitanulható. A játék kezdetétől szerepet fog kapni a Shenmue-ból (vagy pl. a God of War-ból) is jól ismert QT rendszer, ahol a képernyőn megjelenő gombok egymás utáni kombinációját kell időben megnyomni, hogy az előre megrajzolt bejátszásokban elhárítsunk különböző akadályokat.

Helyzeti mentés nincsen a játékban, így save-elés, majd visszatöltés után az utolsó checkpointnál kezdjük újra. Elhalálozás esetén is automatikusan ezt a checkpointot tölti vissza a gép. Habár 360-on létezik automatikus mentés funkció, a pályákon a checkpointok között ennek ellenére nekünk kell menteni mind a három









gépen, ellenkező esetben a konzol kikapcsolásakor kezdhetjük elölről a pályát.

Ami a játék audiofil oldalát illeti, maximálisan meg vagyok elégedve a remekül passzoló filmes háttérzenékkel, az effektekkel, és a szinkronhangokkal is.

Az extra tartalomról a pályákon megszerezhető titkos kincsek gondoskodnak, melyek elérése már komolyabb fejtörést okozhat. Begyűjtésükkel többek között különböző artworköket, cheateket, és számos Lara kosztümöt nyithatunk meg. Szerencsére bármikor külön visszamehetünk bármelyik helyszínre a kincsekért.

A Tomb Raider: Legends 8 pályája első végigjátszásra legalább 10-15 óra (profiknak állítólag csak 6-8), attól függően, hogy milyen nehézségi szinten ugrunk neki, mennyit gondolkozunk a rejtélyeken, és hány kincset próbálunk meg begyűjteni. Másodszorra végig lehet rajta „rohanni" könnyebb fokozaton akár 4 óra alatt is, ám ehelyett inkább válasszuk a hard módot, és koncentráljunk az összes kincs begyűjtésére, így újabb 8-10 óra játékidőt sajtolhatunk ki a stuffból. Ez így már megüti egy átlagos játék szavatosságát, ám a klasszikus Tomb Raider részekhez képest eléggé rövid. Kilencedik pályának tekinthetjük azonban a Croft Manort is, Lara otthonát, ahol a korábbi részekhez hasonlóan rengeteg titkot lelhetünk fel. Ez az egyetlen hely a játékban, ahol a lineáris pályákkal ellentétben szabadon járhatunk-kelhetünk.

A különböző verziók grafikai összehasonlításainál több, mint egy órán át húzogattam ki-be a különböző kábeleket, kapcsolgattam a TV-t és a Scart elosztót, valamint sorra cserélgettem az irányítókat, hogy mindig ugyanabba a pozícióba és kameraállásba állítsam be mind a három platform példányát, hogy minél mérvadóbb képet kapjak róluk. Ahogy azt sejteni lehetett, a játékokat egy az egyben összehasonlítva a PS2 teljesít a leggyengébben, és a 360 a legjobban, ám a gépek technikai teljesítményeit figyelembe véve a sorrend éppen ellenkező. Amíg a PS2-es verzió grafikai megjelenítésére 5-öst, az X-esére meg 5-ösalát, addig a 360-aséra csak egy 4-es alát adnék.

Aki zavar a részletesebb technikai blabla, az nyugodtan ugorjon a vastag betűs részhez.

Az X360 tesztelése során 3 fajta megjelenítést vettem alapul. Először is az alapkábelt, vagyis a sárga RCA-s kompozit jelet, másodszor a váltott soros komponens, vagyis a zöld / kék / piros RCA-s YUV jelet, amit a Premium X360-hoz adnak. Ez utóbbi gyakorlatilag a Scartos RGB jellel egyenrangú. Végül pedig felnyomtam a játékot egy VGA kábellel monitorra, a tucatnyi lehetőség közül az 1280x1024-est választottam, így gyakorlatilag veszteség nélkül megkaptam a játék teljes felbontását. (Tipp: HD felbontásban a képarány mindig 16:9-est. Hagyjuk a 360 képarányát 16:9-en, és a monitoron nyomjuk össze a képet függőlegesen. Ellenkező esetben a képen fent és lent vastag fekete csíkok jelennek meg.) A saját TV-men lehetőségem van a 480p, tehát az NTSC progresszív pásztázás kipróbálására is, ám sajnos sok készülékhez hasonlóan az én TV-m is visszafejti a váltott soros 120 Hz-et 480p-n 60 Hz-re.

Alapkábelen a 360-as verzió közel hasonlóan teljesít, mint a PS2-es és az Xbox-os RGB kábelen. Ez utóbbi 2 között egyébként minimális a különbség. Néhány apróbb fényeffektben emelkedik csak felül az X-es verzió, valamint viszonylag realisztikusabb a terep megjelenítésének stílusa. Már így alapkábellel is több különbséget fedezhetünk fel azonban a nextgen javára. Habár a két jelengenerációs gépen is visszajön valami Lara csillogásból, vagy nedves bőréből egy kis fürdés után, 360-on ez mégis egészen másképpen néz ki, és a textúrák is részletesebbek és tónusosabbak. Ami viszont a víz, és a fényeffektek látványosan realisztikus megjelenítését illeti, azokban jócskán elmarad a PS2 és az X a 360 mögött. Váltott soros komponens jellel (kb. a Scartos RGB-vel egyenrangú), már behozhatatlanul nagy lesz a szakadék a PS2-es és az X-es verzióhoz képest, hiszen a textúrák rendkívül színessé és élessé válnak. 480p-n itt nem lesz számottevően élesebb a játék, azonban színvilága olyan dússá válik, amiről a másik 2 verzió csak álmodhat. Monitorra (1280x1024) kötve a játék textúrái nem lesznek lényegesen kidolgozottabbak, vagy effektekben gazdagabbak, inkább csak a felbontásbeli különbség lesz figyelemre méltó. Azt azonban meg kell jegyeznem, hogy normál TV-n a játék csak olyan helyszíneken mutatott fel komolyabb grafikát, ahol lehetőség volt a különböző fényeffektek megjelenítésére. Egyszerűbb helyszíneken, mint a 3. pálya eleje, ahol Lara kilép a liftből báli ruhában, ott csak HD felbontásban tartotta meg a látványos grafikai minőségét, PAL / NTSC formátumban csupán közepes / jó Xbox színvonalat hozott. Jó pont a monitornak, hogy ez esetben nem lett PC-sebb stílusa a Tomb Raider grafikájának, mint pl. a PGR3, vagy a DOA4 esetében. Rossz hír azonban, hogy valamilyen oknál fogva fakóbb lett a játék, ami egy drágább HDTV-n nyilván nem fordulhat elő (a 360 verzió HDTV-n képes maximálisan megjeleníteni a PC verzió nagyfelbontását, és az ott aktiválható „Next-Gen-Feature"-ket).

Tömören tehát, a PS2-es és X-es verziók a kor követelményeinek megfelelően kiválóan teljesítenek, egymáshoz képest minimális különbséggel. Grafikailag tényleg csak olyan játékokhoz hasonlíthatom őket, mint pl. a PoP sorozat. Az érezhetően szebb 360-as verziónál RGB kábel esetén az esetek döntő többségében megkapjuk mind azt a sok pozitívumot, amit egy HDTV nyújtana, leszámítva a nagyobb felbontást. A 360-as verzió erényeihez tartoznak részletesebb textúrák, a gazdag színvilág, valamint a víz és a fényeffektek realisztikus megjelenítése, amivel a PS2-es és az X-es verziók semmiképpen sem vehetik fel a versenyt.

A Tomb Raider: Legenddel egy mindenki számára könnyen emészthető, akciódús, hangulatos, jól irányítható és szép 7. részt kapunk. Nextgen játéknak, és mint igazi folytatásnak kicsit kevésnek tartom ugyan (360-on grafikailag sem kimagasló), hiszen lehetne jóval hosszabb, nyújthatna nagyobb kihívást is, és sajnos túl lineáris, ám az biztos, hogy nagyon jó úton halad az Eidos. Ha a következő Tomb Raider résznél még több időt szánnak a játékra, és nem csak a grafikára meg az akcióra koncentrálnak, hanem orvosolják is az említett hibákat, akkor talán újra visszaszerzi egykori fényét a legyőzhetetlen Lara.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu







MARTIN BELESZÓL!

A tetszhalottat sikerült újra éleszteni, maradandó agykárosodás a jelek szerint nem lépett fel, ám a beteg még csak lábadozó fázisban van. A mellplasztikai műtét miatt komoly terhelést rajta alkalmazni nem ajánlott. A gyógyszeres terápiát folytatjuk. A beteg már látogatható.

TOMB RAIDER: LEGEND

EIDOS INTERACTIVE / CRYSTAL DYNAMICS

PS2, XBOX, GC, PSP, X360

grafika:	kiváló (X360: jó)
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

PS2	1 Játékos, dpl II, 16:9, memóriakártya 8mb (149 KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1 Játékos, dd 5.1, 16:9
XBOX 360	1 Játékos, dd 5.1, 16:9, 480p/720p/1080i, 2432 KB mentés

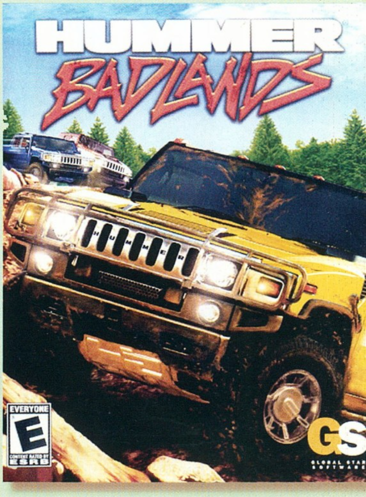
✔ tetszetős külső, kellemes irányítás, és izgalmas játékmenet
× a klasszikus részekhez képest túl rövid, túl egyszerű, és túl lineáris

PS2	XBOX	XBOX 360
8 pont	8 pont	7.5 pont


1-UP
12900
HI-SCORE
12900
TIME PILOT. 1982. KONAMI

















Szeretnék egy Hummert! Csak nem tudom eldönteni, hogy melyik legyen az. Mert ugye itt van a H1 katonai alaptípus, a filmekből és híradásokból ismert alacsony, széles kocsi. Ez 300 lóerős erőműre épül, ami 3000-es fordulatszámon pöröghet, bár a legnagyobb nyomatéka 1600-on van, és 700 Nm. Ezt az elektronikus befecskendezésű 6600 köbcentis Turbo Diesel motor nyomja ki magából, mozgatva a 4.6 méter hosszú és 2.2 méter széles felépítményt az állandó összkerék hajtáson. Egyéb apróságai közé tartozik a 60%-os kapaszkodóképesség, és az úgynevezett önmentő táv, ami négy lapos gumival 30 km körüli, átlag 50-es tempóval, és a felhasználását jelzi többek között az utastérben elhelyezett vízlevezető. Eme modell ára olyan 35 és 40 milla körül mozog. Vagy vegyem meg a kényelmesebb, inkább a vállalkozói réteg elismerését kivívó, félutcai H2 modellt? Ez egy V8-as, 6 literes motorra épül, kb. olyan paraméterekkel, mint a fenti járgány, de finomabb igénybevételekhez igazítva, és a kinézete is inkább terepjárósabb. Ez látszik is a légzsákból, automata váltóból, és a hátsó ajtóba applikált gyerekzárból. A leperkált összeg is finomabb, modelltől függően 18 és 21 millió HUF között számolhatok vele. Na és itt a „legkisebb" H3 kocsi, amit az említett vállalkozók ajándékba vesznek annak a barátnőjüknek, akinek a legjobban tudja mondani azt, hogy Honolulu. 3.5 litykós motorkája 220 lóerőt nyom, nyomatéka 305 Nm, amit 2800-on pörget ki. Ha van 14-15 milkád, már viheted is.

H1, H2, H3. Legendás márka. Amerikai kocsi Amerikának, Európában talán nem is kapni H1-est. Pedig nem nagyon régi a története. A hadsereg által kiírt pályázatra, miszerint a sokféle feladatokat ellátó járműparkot lehetőleg minél jobban integrálják, a Jeep military részlegből származó AM General készítette el az első bemutató modellt 1983-ra, amiből rögvest rendeltek is 55 ezer darabot. Az új terepjáró pont jó volt, fel lehetett szerelni mindenféle felépítménnyel, és előnyére vált többek között az is, hogy széles kiépítése révén a tankok által kivájt nyomvonalakban is nagyszerűen tudott haladni. Mai elnevezését a HMMWV, vagyis High Mobility Multipurpose Wheeled Vehicle rövidítése adja, és harci körökben a M998 modelljelű változat a legnépszerűbb. A civil piacra a H2 és H3 csak az Öböl-háborút követő népszerűsödési hullám által felizgult Arnold Svájcinéger által kerülhetett, mivel akart egyet vásárolni magáncélra, de ezt a törvények nem tették lehetővé (ez miatt később a T800-as megvásárolta a teljes gyártási jogot, és természetesen az övé lett az első polgári változat is). Ám a felmerült piaci igényt egy vállalat sem hagyhatta ki, imigyen megszülettek a szelídített változatok, amiknek már nincs páncélozott fenéklemeze, nem mennek messzire szétlőtt gumikkal, és nem bírnak ki egy ejtőernyős deszant ugrást sem. Ám aki biztonságos kocsira vágyik, fektessen be egy ilyenbe nyugodtan, mivel a törésteszteken a 62Km/h-s sebességgel betonfalnak küldött Hummerek általában a falakat törték szanaszét, míg a kocsik minimálisan sérültek csak meg. A Hummert egyetlen terepre nem ajánlja a gyártó, mégpedig saras, mocsaras terepkörülmények közé, mivel a tanknyi súly alatt a kocsi elsüllyed és beássa magát, majd pedig leül az alvázra. Egyébként ne keverjük a H1 civil változatait és a H2-3 modelleket, mert nem csak az árukban találhatunk különbségeket. Itthon csak 2002-től lehet hivatalosan kapni a kocsit, mivel pl. az európai szabályozás szerint személygépkocsik hátsó fényvisszaverőjének 60cm alatt kell lennie, a Hummernek pedig leghátul a legalacsonyabban fekvő része is feljebb helyezkedik el. Magyar utakon olyan 150 db. státuszszimbólumként tartott gép futkározhat – legalábbis ezt mesélte a szerteágazó luxusautópiaci ismeretséggel rendelkező, és ez miatt másfél hónapja a padlásunkon bujkáló ismerősöm.

És milyen a **Hummer Badlands** játék? Híg, sárgásbarna kaki, némi koszos pisivel, valamint töltött káposztás hányással vegyítve. Az autók lemodellezésén kívül minden más grafikai elem ronda benne, kb. leltárba való minőségben. Ráadásul berángat még ennél a primkó kinézetnél is, ami talán PS2 nyitócímnek elment volna anno. Igzbogzon egy árnyalatnyival jobb a helyzet, de sokat nem javít a megítélésen. Ráadásul a még talán érdekesnek is mondható Extreme Off-road versenymódban, ahol változatos terepakadályokon kell átkelni, olyan hülyén elcseszték a játékmenetet, hogy nem igaz. Megy az ember a kocsival, ami az akadályrészek előtt hirtelen megáll, majd bejön egy menü, miszerint milyen differenciálzár beállítással kívánunk átkelni a pár farönkön vagy vizesgödör felett húzódó 2 pallón (amik így ránézésre egy Trabantot sem bírnának el, nemhogy ennyi tömör acélt). Azért száguldozhatunk is a többi játékmódban, akár 3 másik ellenféllel a nyakunkon, sőt, a kocsik beállításait is módosíthatjuk optikai és teljesítmény tuning kapcsán, persze elég visszafogottan – kivéve a Beat the Clock móduszt, ahol fix járművet kapunk, aminek max a színét tudjuk variálni. A kevéske pozitívum között említeném még a valós tükröződést a karosszériákon, de minden másban teljesen középszerű vagy annál is rosszabb élményeket nyerhetünk a játékkal való játszás által, ami pont annyit ér mint amennyit hajlandó voltam írni róla. Vagyis elég keveset.

Dzsonner

MARTIN BELESZÓL!

Baromira tetszett a cikk eleje. A játék ugyan egy forintot sem ér, de egy csomó mindent megtudhattunk a Hummerekről. Ennyi haszna mindenképpen volt az oldalnak.

HUMMER BADLANDS

GLOBAL STAR

PS2, XBOX

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	siralmas

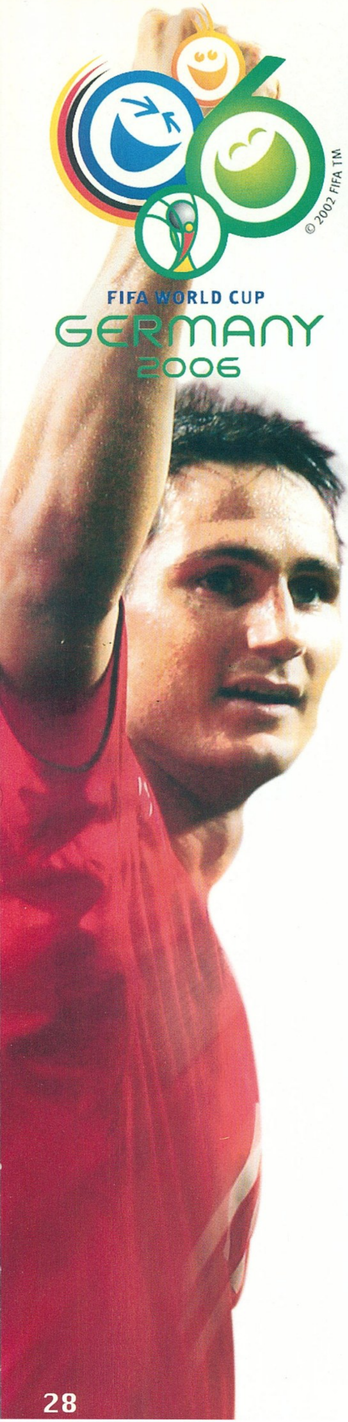
PS2 – 1-2 Játékos, memóriakártya 8mb (153 kb), analóg irányító (dual shock)

XBOX – 1-2 Játékos, dd 5.1

✔ a hummer
× gagyera megvalósítás

XBOX **PS2**

4 pont







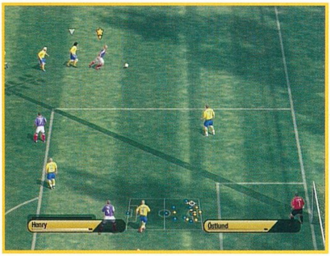
A 2006-os esztendő talán legnagyobb világszintű eseménye természetesen a Németországban megrendezésre kertülő FIFA labdarugó világbajnokság lesz, amit csak egy esetleges újabb terrortámadás tudna letaszítani a TV képernyőjéről, és az újságok címlapjairól. Bár erre jelen állás szerint minden esélyünk megvan, reméljük, ezúttal ez elmarad. Azzal szerintem mindenki tisztában van, hogy a mieink, az aranylábú magyar nemzeti futballválogatott immár huszadik éve, azaz az ötödik egymást követő világbajnokságon sem fognak szerepelni, hiába fizettünk ki súlyos milliókat a külhonból érkezett szövetségi kapitányunknak, bár hozzáteszem, hogy a továbbjutás nem Matthaus-on múlott. Ez egyébként súlyos probléma, mert időközben felnőtt egy generáció, akiket így nem csak élmények sorozatától fosztották meg, de példaképek hiányában a sportág jövője is nagyon bizonytalan, hiszen nincs lemásolandó példa, nincs motiváció, és nincsenek komoly, a mai modern futballt értő és tanítani tudó szakemberek sem, márpedig e nélkül el is temethetjük a magyar focit, amiben a jelenlegi futballista generáció egyébként is szorgalmasan segédezik. Bár én már abban az előrehaladott korban vagyok, hogy valamelyest még emlékszem a '86-os mexikói VB-re – még egy fehér színű, fadobozos fekete-fehér TV-n néztem, aminek úgy kellett a fa lábait a TV alá csavarozni (sőt Karesz haverom még a '82-est is vissza tudja idézni) –, a nálam néhány évvel fiatalabb korosztály számára a VB szereplés már csak a múlt jótékony ködébe vesző történelem. Benyeljük persze ezt is, mint sok minden mást, és a következő selejtező sorozat alkalmával ugyanazzal a „na most talán sikerülhet, hurrá" optimizmussal ülünk majd le a TV képernyője elé, illetve a stadionok üléseire.

És ha már foci VB, természetes, hogy az *Eletronic Arts*, aki rendelkezik a hivatalos FIFA liszencek felett, kiadja a rendezvény official játékát is, a létező minden platformra, amik közül mi most a PS2-es és az Xbox-os változatról fogunk elmélkedni.

A **World Cup 2006** teljes mértékben a világbajnokságra lett kihegyezve, így aztán klubcsapatokat, országokra lebontott bajnokságokat ne is keressünk benne, ezáltal egy kicsit olyan érzetet kelt az emberben, mintha egy kiegészítőt DVD-t kapott volna kézhez, és a kettő együtt – a WC2006 és a FIFA 2006 – alkotna egy közös egészet. A FIFA 2006-ban ugye a különböző bajnokságok és klubcsapatok voltak részletesen kidolgozva, viszont a válogatottak egy kicsit elhanyagolva érezhették magukat: nem voltak eléggé naprakészek, és a számuk is jóval kevesebb volt. A World Cup 2006-ban viszont talán az összes nemzeti válogatott szerepel, amely országokban fociznak, nagyon friss adatokkal felvértezve. Persze az összes ország válogatottját nem ismerhetem, de a komolyabb nemzeti tizenegyeknél, sőt még a magyaroknál is végre naprakész játékos kereteket találunk, és nincs olyan bakizás, hogy egy már rég visszavonult futballistát szerepeltetnek a csapatban. Ez persze azért relatív, hiszen a valóságban még szinte egy szövetségi kapitány sem adta le a teljes játékos listáját, szóval ez ügyben a készítők csak a megérzéseikre, és a tapasztalatokra hagyatkozhattak, figyelembe véve a válogatottak legutóbbi felállásaikat. A World Cup 2006-ban egyébként a bevethető játékosok száma is növekedett, ezúttal huszonkettes keret áll rendelkezésünkre, ebből kell minden meccs előtt kiválogatnunk a kezdő tizenegyet, és a cseréket. Ez, ha jól emlékszem szintén nem volt benne a 2006-os FIFA-ban, ott mintha csak tizenhat standard emberkével lehetett volna válogatott meccseket játszani, de ez nem biztos. Jó hír viszont, hogy fejlődött a kommentátor, és bár ebben az esetben sem tudtam minden válogatottat kipróbálni, de például a magyaroknál a sportkommentátor az összes játékosunk nevét ismeri és használja is a játék közben.

Tartalmilag és a menürendszert tekintve a World Cup 2006 nagyban hajaz az elődjére, és a többi Electronic Arts-os játékra. Néhány helyen a színkülönbséget leszámítva szinte ugyanazokat a kereteket, táblázatokat, feliratokat látjuk, mint a FIFA 2006-ban. Kezdéskor egyébként, ahogy azt már megszokhattuk, több különböző irányítási stílus közül is válogathatunk (klasszikus és új, analóg és digitális), hogy minden játékos megtalálhassa a számításait. Játékmódokat tekintve elég csehül állunk, hiszen a játék gerincét alkotó 2006 FIFA World Cup a maga maximum tizenkilenc meccsével (ha másodikként végzünk a csoportban, és pótselejtezőt játszva jutunk be a VB döntőbe, mínusz felhozó meccsek) elég hamar kifullad. Ilyenkor marad az egyszeri játék, avagy a Global Challenge. Ezen belül minden kvalifikációs zónán belüli klasszikus meccsek bizonyos periódusaiban vehetjük kézbe az irányítást, és a hátralévő időben kell megfordítanunk az eredményt, illetve egyéb feladatoknak megfelelnünk. Egyébként van még gyakorlás, Team menedzsment, ahol játékosokat









készíthetünk, és a saját ízlésünk szerint belőtt csapatokat el is menthetjük, hogy ne kelljen ezzel bajlódnunk a jövőben. Van tizenegyes „bajnokság", és mindkét verzióban megtalálható az online játék lehetősége is.

A beállításoknál elsőként a Store-t emelném ki, ahol hasonlóan mondjuk a Pro Evoluton Soccer shopjához, különféle extra dolgok megvásárlása lehetséges. Ezek lehetnek klasszikus játékosok, csapatok, mezek, labdák, illetve a játékmenetet befolyásoló, színesítő egyéb okosságok, ilyen például a Perfect nehézségi fokozat, vagy a No Infrignements opció, amit ha aktiválunk, a szabálytalanságok megtorlás nélkül maradnak, nincs tehát piros, vagy sárga kártya, sőt szabadrúgás sem. Mindenképp érdemes még benézni a Tactic Help menüpont alá is, ahol kis ábrák segítségével próbál minket a játék megtanítani, mondjuk egy kontra támadás felépítésére, vagy egy lesre-állítás kivitelezésére. Mivel egyéb helyeken nincs igazán beleszólásunk a játék taktikai részébe (vagy csak minimális), érdemes kicsit tanulmányozni az itt látható ábrákat, ugyanis a játék mesterséges intelligenciájának kódjába ezek az algoritmusok lettek beleprogramozva – azaz a gépi játékosok adott szituációban is ekképpen fognak viselkedni. (Hasznos még a tippek és tanácsok opció is, ahol szinte mind menüpont és játékmód ismertetésre kerül.) Szintén még a beállításoknál találjuk az Objectives-t, ahol megszemlélhetjük, hogy mely kihívásoknak feleltünk már meg. A játék ugyanis nagymértékben figyeli a teljesítményünket, és ezzel párhuzamosan jutalmaz is minket. Szinte minden paraméter górcső alá kerül, sőt aki 100%-ra akarja kipörgetni a játékot, bizony szívhatja majd a fogát, hiszen több százféle kihívásnak kell majd megfelelnie, kezdve az olyan egyszerű dolgoktól, mint a legyőzni minden csapatot, 1-2...7 góllal, több gólos hátrányból visszahozni a meccseket, nem kapni sárga vagy piros cetlit, különböző emberekkel gólt rúgatni, a ráadás perceiben győztes gól szerezni, a cserékkel gól rúgatni, stb.



MARTIN BELESZÓL!

Én azt mondom, azok a srácok, akik olyan legendásan sok lét kapnak a fociért, nem azért fociznak olyan durva jól, mert agyon vannak fizetve, hanem azért fizetik meg őket, mert állat módon fociznak. Egyszerűen nem hiszem el, hogy a luxus edzéskörülmények miatt lettek azok, akik. Vagy csak túl rosszindulatú vagyok...?

Ha világbajnokságot kezdünk, lehetőségünk van egyébként az eredeti sorsoláson túl saját, illetve véletlenszerűen csoportokba rendezett selejtezősorozatot is játszani, hogy ne legyen olyan unalmas a program. Játszhatunk bármelyik selejtező zónában, bárkivel, amennyiben saját bajnokság-editálásban kezdünk, akár olyan csapatokat is győzelemre vihetünk, akik még a selejtezőcsoportokba sem juthatnának be. De például kisvilágbajnokságot, vagy egyéb tornát nem tudunk szerkeszteni, bár ez lehet a mi hibánk is, hogy nem találtuk meg. A selejtező meccsek között lehetőségünk van barátságos felhozó mérkőzések lejátszására is, aki viszont ebben nem szívesen venne részt, az akár túl is ugorhat rajta. Bár a játékosokról komoly statisztikát vezet a játék (teljes biográfiát olvashatunk róluk, és számtalan különféle tulajdonságából tevődik össze egy-egy futballista összértéke), ez most valahogy annyira nem tolódik előtérbe, mint a FIFA 2006-ban, ahol látványos fejlődésen mentek át a sokat játszatott focisták. Minden csapatban van egyébként egy sztárjátékos is, aki tudásával és kvalitásával a társai felé emelkedik (nálunk ez Gera Zoltán).

A játék egyik legnagyobb negatívuma, hogy az előzetesen letárolt felállásokon kívül **semmibe** sincs beleszólásunk, azaz a **játék taktikai része egy nagy nulla**, nem lehet pozíciókat állítgatni, különféle védekezéseket, támadásokat belőni, a játékosokat egyéni képességeik szerint kialakítani, optimalizálni, ami pedig a konkurenciában (a Pro Evo-ban), már évek óta benne van.

A játék egyébként mindenféle előzetes PR dumával ellentétben szinte semmit nem változott, külalakjában pedig egészen biztos, hogy csak minimális a változás. Néhány új mozzanatot leszámítva (Ronaldinho jobbra néz, balra passzol), szinte ugyanazt kapjuk, mint a 2006-os FIFA-ban. Egyedül talán a lövések kivitelezésén csiszoltak valamelyest, de ez még mindig elmarad a Pro Evo Soccerben található bikaerős bombáktól. A figurák még mindig nagyon aprók, hiába próbáltuk állítani a kamerát, a magasságát, és a zoomot, kipróbáltuk kis és nagyképernyőn, 4:3-ban, és 16:9-ben, de minden esetben ugyanazt a végeredményt kaptuk: túl kicsik a játékosok a pálya méretéhez viszonyítva. Újdonság, legalábbis én nem emlékszem hogy lett volna ilyen a FIFA 2006-ban, hogy a szögleteknél és egyéb a kapu előtt történt dolgoknál beadnak egy-egy olyan kamerát, ahol valódi teljesen háromdés, videószerű nézők tombolnak a lelátón.

Az irányítás egyébként full egy az egyben át lett emelve, és ugyanazokat a támadási metódusokat is fel lehet használni a gép ellen, mint a FIFA 2006-ban (még mindig a szélről beadott labdára berobbanó csatárral a legkönnyebb gólt szerezni). A meccsek után egyébként a visszajátszások alatt a győztes ország himnusza szól, már csak ezért is érdemes győzelemre vinni hazánk fiait.

Összegezzünk tehát: pozitívum, hogy több mint százhúsz válogatott kapott helyet a DVD-n, a lehető legrészletesebb, legfrissebb játékosállománnyal, biográfiával. Hivatalos játék, hivatalos adatokkal, hivatalos játékosokkal, hivatalos helyszínekkel, labdákkal, mezekkel, hivatalos bemutató videókkal, kabalaállattal, meg mind mással, ami csak hivatalos lehet. Kellemes audio track válogatással.

Negatívumok: a játék fejlődése százalékban kifejezve még az ötöt sem éri el. Az első megnyert világbajnokság utána program szavatossága nullára redukálódik. A Global Challenge, a megvásárolható extrák, és a különféle kihívások teljesítése csak az időmilliomos fanatikusoknak okozhat örömet, az átlag játékost nem fogja érdekelni, hogy hét különböző játékossal lövessen gólt, mint ahogy nem hozza majd lázba, egy huszonharmadik megvásárolható bőrbogyó sem. Egyébként a játék magában hordozza a FIFA sorozat összes egyéb negatívumát és pozitívumát, e szerint döntsetek tehát, hogy beszerzitek ezt a kiegészítő lemeznek sem nevezhető, mégis teljes árú portékát.

Csipi & Karesz
csipimlee@citromail.hu

2006 FIFA WORLD CUP

EA

MÁS VERZIÓ: PSP, X360, GC, DS, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

PS2	1-8 Játékos (2 online), 16:9, multitap memóriakártya 8mb analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-4 Játékos (2 online), 16:9, dd 5.1

✔ sok hivatalos válogatott
× rövid, tartalmatlan, egyszerű, magyar nyelv és a taktikai rész teljes hiánya

XBOX PS2

7 pont

KETTŐS MEGMÉRETTETÉS

Keiichiro Toyama munkássága ebben a hónapban kétszeresen is rányomta bélyegét a hétköznapjaimra. Egyrészről megérkezett a mozikba a régóta várt *Silent Hill* filmadaptáció, melyet annak rendje s módja szerint premier előtti vetítésen azonmód meg is tekintettem, másrészt pedig a *Sony Computer Entertainment Europe*-nak köszönhetően az előbb említett filmnél általam nem kevésbé várt **Siren 2** bemutató verziójának tesztelési lehetősége is megnyílt előttem.

Még valami, mielőtt még belegázolnánk a sűrűjébe: tartozom egy vallomással. Jobban belegondolva ugyanis meg kell állapítsam, hogy jelen cikkem tárgyának első epizódját, a 2004-es Forbidden Sirent messze-magasan túlértékeltem anno. Hogy miért is? A játékmenet újszerűsége, frissessége, a játék által sugárzott gyomorforgatóan nyomasztó hangulat, valamint a történetvezetés apró finomságai szinte hályogként rakódtak le a szememen, így fedve el a játékban rejlő kisebb, de esetenként súlyosabb hibákat is. Ma már bizonyosan nem adnék rá maximális pontszámot, kilencre értékelném, borúsabb hangulatomban pedig inkább nyolcra. Lássuk, melyek voltak a játék hibái, s hogy sikerült-e azokat – s ha igen miként – orvosolni az új részben.

ŐRLÉS

A Siren második részének a végtelenségig összetett – s mint arra később kitérek, nehezen átlátható, követhető – sztorija a kietlen, fenyegető hangulatú Yamijima szigetre kalauzolja el a pixelek összességében testet öltő vérre és belekre vágyó játékost. A szigetre, ahol az édesanyját kétségbeesetten kereső, magány által meggyötört Yuri Kishida és a határozottnak még csak véletlenül sem mondható hajótörött, Mamoru Itsuki közös útjuk során a hadseregnek két kényszerleszállást végrehajtott tagjával találkoznak. Mindannyian érzik, hogy itt valami nagyon nincs rendben, mivel valamennyien furcsa, épp ésszel szinte felfoghatatlan események egész sorát élték át. Hogyan lehetséges az, hogy halott, vagy halottnak hitt emberek egyik percről a másikra feltámadnak, miért vadászik mindenki rájuk, miért kell menekülniük? Melyek lehetnek azok a vészjósló árnyak, melyekbe úton-útszélen belefutnak? És a legfontosabb: mit takarhat a sziget centrumában található, az ég felé magányosan meredő rádióadó-torony körül gyülekező vérvörös ködfelhő? Még mielőtt megválaszolhatnák ezeket a kérdéseket, egyszerre fülsiketítő szirénák hangja tölti be a teret, s ugyanabban a pillanatban hatalmas földrengés rázza meg a vidéket. De ez még mind semmi: egyik pillanatról a másikra szörnyű zúgással óriási hullámok csapnak fel a horizonton. Egy az istenek haragja által felkorbácsolt vértenger ez, mely mindent elmos, a földdel tesz egyenlővé, ami az útjába kerül. A menekülésre ekkor már nincs idő…

Rengeteg játszható karakter található a programban, annyi szent. Tucatnyi különbözőféle nemű, korú, foglalkozású, beállítottságú személy történet-mozaikjainak az összességéből fog a végén összeállni a nagy kép. Ezek a karakterek néha külön-külön, néha csapatban irányíthatóak; sokszor magányos farkasként különválnak egymástól, de nem egyszer találkoznak, s együtt vészelik át az események sorát. Van itt szende szűz, épp hogy csak a kamaszkor küszöbén álló kislány és csöppség, aki a világ történéseire még csak most kezd hatalmas mandulaszemeivel rácsodálkozni. Az azonosulás a megannyi főhősnek köszönhetően nem könnyű: a besz*ri és keménykötésű katona, a kissé bizonytalannak tűnő rendőr, de a fiatal lázadó irányítása is ránk, játékosokra van bízva. A skála nagyon széles, bár szerintem mindenki meg fogja találni köztük a kedvenceit. A játékmenet amúgy megint leginkább a lopakodásra, a fejtörésre, s nem pedig az agyatlan pusztításra épül, bár a harcokból is bőségesen kijár mindenki számára, azt azért meg kell hagyni.

Nagyjából a vértenger-árhullámnál kezdődnek amúgy a játék történései, bár játszható, bevezető szegmensei már ezelőtt is megtalálhatóak. Az első küldetés egy nyitószakasz, amely több pályán keresztül mutatja be a kontroll finomságait (külön felhívnám a figyelmet a részletes „help screen”-re!). Tutorial ez, amely az előző részből bizony hiányzott. Jé, és végre vannak feliratok is… nagyon helyes!

Az opciók között, illetőleg a játék kezdetén van egyébként pár új említésre méltó dolog, lássuk őket sorjában! Először is három nehézségi fokozat közül lehet választani, így mindenki a saját képességeinek megfelelően indulhat csatába. A normal fokozatot bárkinek nyugodt szívvel ajánlhatom, elegendő kihívást biztosít, tipikusan a se túl könnyű se túl nehéz kategória. A tippeket, játék közben elszórt hinteket ki lehet kapcsolni, így nem fog beleokoskodni a gép a nagyok dolgába. A feliratokkal ugyanez a helyzet, ráadásul a japán szinkron / angol felirat választására is adott a lehetőség, nagy-nagy örömömre. Még egy érdekes dolog: kétféle kameranézet, egy közelebbi és egy véleményem szerint a csaták során valamelyest jobban használható távolabbi között lehet választani… figyelmesek voltak a fejlesztők, azt meg kell hagyni. A fényerő beállításokra még külön felhívnám a figyelmet, melynek okait gondolom egy horrorjáték-rajongó számára sem kell külön ecsetelnem…

KONTROLLÁLHATATLANSÁG

A játék alapkontrolljának kiosztása nem változott jelentős mértékben. Az éppen aktív főhőst a bal analóg-karral lehet mozgásra bírni, a jobb karral pedig a kamera szögén lehet állítani. Mivel a zseblámpa fegyverként való használatának nagy szerepe lesz a játék folyamán, így a megvalósítás tekintetében bizony elhibázott, vagy legalábbis nem túl szerencsés lépésnek tartom azt, hogy a pilács nem mindig oda világít, ahova a játékos a kamerával néz, mert ez az új, szellemszerű sötét lények, a Yamibito-k elleni harcot bizony jócskán megnehezíti. A lámpát (a karakterek kézilámpáit és a járművek fényszóróit is) a Négyzet gombbal lehet ki- és bekapcsolni. A kikapcsolás sokszor igen nagyon szükséges, mert a szörnyeket szinte mágnesként vonzzák a fényhullámok. Megjegyzendő ugyanakkor, hogy a lőfegyverekkel való célzás sokkalta nehézkesebb kikapcsolt lámpás mellett!

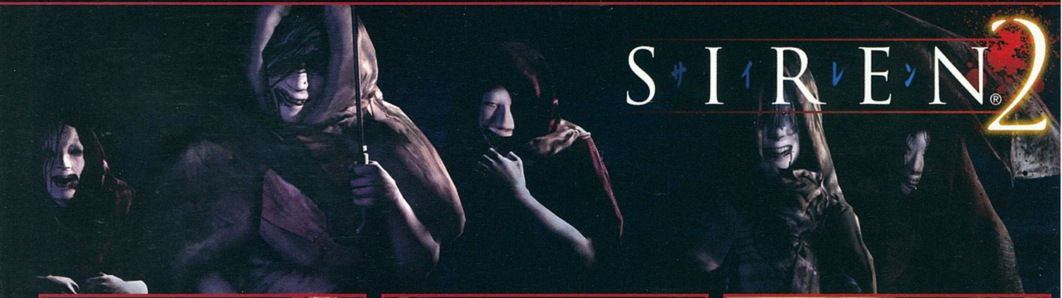
Az X az akciógomb, az Háromszög pedig a már ismert legördülő menü előcsalogatására szolgál. Itt lehet a parancsokat kiosztani, nem csak a főhősök, hanem az őket útjukon kísérő társaik számára is. No, pontosan ebből adódik egyébként a játék egyik irányításbeli nehézsége, mely az első részre is jellemző volt, itt azonban hatványozottan jelentkezik. Arról van szó ugyanis, hogy az AI útvonalválasztása nem a legjobb: az esetek döntő többségében nagyban akadályozza a haladást a játékos útját keresztező NPC. A harcokban ez még feltűnőbb – s egyúttal zavaróbb: a shibito és yamiboto sereg ellen felvállalt harcok kimenetele nem egyszer azáltal dől el, hogy a kísérők beállnak-e a játékos csapásainak, lövedékeinek az útjába, avagy sem? A friendly fire meglétének köszönhetően ugyanis a társak ugyanúgy a játékos áldozatává válhatnak, akárcsak az ellenséges félszerzetek, csak az első esetben ez a játék végét is jelenti egyúttal. Hozzáteszem sokat segíthet a helyzeten a kísérők számára kiadható „Wait” (várj), „Run!” (fuss) és „Hide!” (rejtőzz) parancsok felváltott, gyakorta történő kényszerű alkalmazása.

VISSZATÉRŐ KULCSMOTÍVUMOK

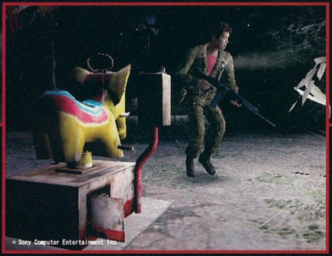
A játékban a szokásosnak mondható túlélő-horror elemekkel való operálás mellett forradalmi, már az első rész játékmenetébe is implementált stílus-vérfrissítésre lehet figyelmes bárki, aki esélyt ad a Sirennek. Igen egyedi a játékmenet, ez kétségtelen, még ha hibáktól (vagy inkább úgy fogalmazok: hangulatot romboló elemektől) sem mentes. A sztori fő vonala ismét több, mint tucatnyi szereplő szemszögén keresztül kerül bemutatásra, animációk és játszható részek folyamatos váltakozása formájában. Ez eleddig nem lenne túlzottan nagy újítás, hacsak nem az időben és a kronológiai sorrendben látszólag összevissza ugrálva kerülne tálalásra az egyes karakterek meséje, s ha a megvalósítási módból fakadóan nem lassan, fokozatosan forrnának azok egy történetté, a játékos érdeklődését mindvégig az egekig korbácsolva ezáltal. Ez mind szép és jó lenne, két dolog azonban azt kell mondjam túlságosan is zavaró, ráadásul nem csak a második rész sajátja.

Az első játékmenetbeli negatívum, hogy túlzottan sok részre van szabdalva az amúgy zseniális sztori: a főszereplők és történetszeleteik gyors egymás utáni váltakozásai extrém mértékben sok küldetésre szabdalják a játékot, ezáltal – hacsak nem figyel nagyon minden apró részletre a játék felhasználója, akkor – könnyen el lehet veszíteni azt a bizonyos fonalat. A másik negatívum az, hogy a küldetések egy jó része olyan szinten rövid, hogy az szinte már fáj. Ha csak a nyitó objektívát vesszük tekintetbe, akkor nyugodtan állíthatjuk, hogy szinte példa nélkül állóan rövid, missionnek talán nem is nevezhető feladványt kell megoldani: leegyszerűsítve nincs más dolgunk, minthogy Shu Mikamival lemenjünk egy lépcsőn. Még abban az esetben is, ha a rendelkezésre álló játéktér valamennyi apró szegletét be is járja, minden kiszögellést alaposan megvizsgál a játékos, akkor sem rúg két-három percnél többre a küldetés tiszta játékideje. Tegyük hozzá: a sok apró feladvány a végén azért mégiscsak egy egésszé olvad össze, ráadásul rengeteg van belőlük, így a szavatossággal különösebb gond nincs, ráadásul az első részhez hasonlóan több befejezésnek lehet tanúja a türelmes gamer. Kitartás, mást nem tudok mondani. Vagy talán mégis? Odafigyelés! Kulcsfontosságú hozzáállásbeli kérdések, vagy inkább a játékossal szemben támasztott elvárások ezek (hasonlóan a múlt hónapban tesztelt Metal Gear Solid 3-hoz hasonlóan).

A Sightjack, azaz az általam csak léleklátó-módra keresztelt feature továbbra is a játék egyik központi eleme. Azok kedvéért, akik a játék előzményét nem ismerik érdemes pár szót ejteni róla, már csak azért is, mert ez a funkciójában kiteljesedett összetevő a Siren egyik védjegye. Nagy vonalakban arról van szó, hogy a játék szereplői különleges képességgel vannak felruházva, amennyiben képesek társaik, s ellenségeik szemével is látni a világot, ha nagyon koncentrálnak. Az első részhez hasonlatosan az L2 megnyomásával lehet ebbe a speciális módba lépni, mely-









nek hatására egy zajos kép jön be. Ezt úgy kell értelmezni, hogy a játékos még nem hangolódott rá másokra. A játéktéren található élők (és holtak) megkeresése igen egyszerű, a bal kar mozgatásával lehet betájolni azt, hogy a különféle karakterek milyen irányban tevékenykednek főhősünkhöz képest. Ha a játékos megtalált egy lényt, akkor azonnal két fontos dolgot fog megtudni róla: egyrészt azt, hogy hozzá viszonyítva milyen irányban mozog (ezt bal a kar állása mutatja meg), másrészt pedig azt, hogy az adott szörnyeteg – vagy éppen útitárs – mit csinál épp. A lények között, melyek észlelték a játékos jelenlétét az R1-el és az R2-vel lehet váltogatni, a színes gombokkal pedig a már megtaláltak látását lehet eltárolni, azaz ha egy szörnyet felfedezett valaki, és léleklátó módban a Háromszöghöz rendeli, akkor a pályán legközelebb sightjack módba lépve annak ismételt megnyomásával igen hamar rátalálhat az ellenfélre. A léleklátás egyébként funkcióját tekintve mondhatni kivirágzott: vannak olyan pályaszakaszok, melyeken a képesség révén a múltba lehet tekinteni, de egyes helyeken amúgy nem játszható karakterek irányításának az átvételére, illetőleg – szinte már a játék elején – lények tevékenységének a kilesésére is használatos, természetesen mindezt a továbbjutás érdekében alkalmazva. A legérdekesebb feature viszont a képesség már említett gyengén látó karakter, Shu Mikami általi használatában rejlik, hiszen őt például az eseményeket a vakvezető kutya szemszögéből személve lehet a legkönnyebben irányítani. Kolosszális ötlet, kolosszális kivitelezés!

fegyver lehet, melyek között a Háromszöggel előhozható menüben válthat (switch weapon), másrészt pedig a ha ideiglenesen is, de legyalázott ellenfelektől begyűjthetőek a fegyvereik.

Ha már itt tartunk: az első részből már ismerős shibitok, azaz élőholtak legkülönbözőbb féle torz megnyilvánulásai mellett új, minden eddiginél nyomasztóbb külalakú, ezáltal félelmetesebb lények is bemutatkoznak: ők a sötét emberek, azaz a yamibito-k. Sötét ködszerű masszában arcukat néha kimutató, leginkább szellemekre hajazó lények ezek, melyek legfőbb ellenlábasa a fény. Az erős fényhullámok szinte a pillanat törtrésze alatt pusztítják el őket, de a hagyományos fizikai sebzési módok is hatásos ellenszernek bizonyulnak a velük való összecsapások folyamán. Ettől függetlenül soha nem voltam nyugodt a yamibitokkal való kényszerű találkozások közben. Sokszor csoportosan róják az éjszakákat, így a találkozások kimenetele mindig csak a kétséges jelzővel illethető, hacsak nem tapasztalt, rutinos rókával találják szembe magukat (megjegyzem: a már fentebb említett irányítási nehézségeknek hála még ők sem érezhetik magukat száz százalékos biztonságban, főleg nem a játékot hard nehézségi fokozaton pörgetve).

Nagyon ötletes, ha nem is pontosan az itt látott formában visszaköszönő lehetőség a nem túl sokszor alkalmazandó járműhasználat. Az aktuális karakterrel a volán mögött tulajdonképpen bármit megtehet a játékos! A gépeket két különbözőféle módon alkalmazhatja ultimate szuperfegyverként a vérszomjas gamer: egyrészt a fényszórók által sugárzott éltető fényenergia valamennyi sötét szel-

akkor látványvilágában hangulatosabb nemigen, ezt bizton állíthatom. Az animációkról ugyanez elmondható azzal megtoldva, hogy a karakterek mocapje a végtelenségig kidolgozott, így a virtuális szereplők már majdnem teljes mértékben valósághűek, legalábbis nagyon annak hatnak. Már az előző részben is nagy hangsúly volt fektetve a karakterek különféle arckifejezéseinek, érzéseinek élethű megjelenítésére, ebben a programban ez mondhatni tökélyre lett fejlesztve. Döbbenetes.

A hangokról nyilatkozni most még nemigen tudok, mivel a tesztverzió sok hibás, vagy nem odaillő effektet tartalmaz. Az viszont már biztos, hogy a zenék követik az előző rész által kitaposott ösvényt, amennyiben japán folkzene és fülsértő, hátborzongató zajok és zörejek keverékének a csapásirányán haladnak.

JOBB, DE NEM TÖKÉLETES

A Siren példa nélkül álló játékrendszeréből adódó bájai feledtetik az ugyanebből adódó nehéz érthetőséget, és történeti szabdaltságot, emellett talán negatívumként kell szólnom arról is, hogy a sok játszható karakternek köszönhetően igen nehéz elkapni a fonalat benne. Ha a külalakot vesszük górcső alá, akkor elmondhatjuk, hogy grafikailag az elvárásoknak megfelelő, bár lehetne sokkalta szebb is. Ugyanakkor azt le kell szögezzem, hogy ritka hangulatos programmal van dolgunk: ennyire félelmetes, nyomasztó, izgalmas játékélményben nem mindennap van részünk! Az előző részhez









HÉTKÖZNAPOK FEGYVEREI

A pokolbéli tsunami által vértengerrel átmosott földeken feltámadott túlvilági lények hada elleni küzdelem az esetek többségében igencsak kilátástalannak tűnik, és azt kell mondjam nem csak első látásra. Bármelyik főhős szerepében tetszeleg is éppen a kedves játékos, egyben biztos lehet: lőfegyverének (már ha van) tárja a kevésnél is kevesebb muníciót tartalmaz, és esélye sincs csak úgy útszélen elszórt utánpótlásba botlania… Nagyon helyes, miért is találna lőszereket egy-egy sarkon!? A valóságban – legalábbis a fejlett országokban =o) – sem az a jellemző, hogy csak úgy tárak hevernek az egyes utcasarkokon. Így van ez itt, a Forbidden Siren világában is, melynek köszönhetően a játékmenet alapvetően a lopakodásra van kihegyezve. Ez adja a játék savát-borsát: az ismeretlentől való rettegés és folyamatos rejtőzködés. Rögtönzött, hétköznapi tárgyakból ötletszerűen fegyverré előléptetett tárgyak persze szépszerivel akadnak, ezeket a nem játszható karakterek is nagy előszeretettel alkalmazzák. Ez egyébként egy lényeges újítás az előző részhez képest: egyrészt a játékosnál egyszerre több

MARTIN BELESZÓL!

Pont a napokban láttam egy animét… pontosabban belenéztem valami filmbe. Tipikus japán táj, valami erdő, iskolásruhás kislány meg a csapata másznak be valami elhagyatott faházba… folyosó, háttérben az a klasszikus elhúzható ajtó. Vált a kép, a helyszín ugyanaz, de mintha egy másik, sötét dimenzióba léptünk volna át… a folyosóból a pokolba vezető ösvény válik. Mindenki fél és menekül, elveszik egymást, eltévednek. Először azt hittem, animét csináltak a Sirenből. Szóval ismerős volt az egész.

lemalakot eltöröl a föld színéről, mintha soha ott sem lett volna, másrészt a shibitok elgázolása a GTA-ból (is) már jól ismert módon való pompás válasz azok támadásaira. A leleleményesebbek járműveikkel az élettelennek tűnő testeken parkolnak le, ha valamilyen oknál fogva el kell hagyniuk azokat, ezáltal béklyózva meg az egyes szörnyszülötteket.

Sok újdonság van egyébként a játékban, melyek közül lehetőség szerint egyet sem szeretnék kifelejteni, így megjegyzem, hogy a játék platformer jegyeit erősítendő a karakterekkel való (bizonyos kiszögellések, mélyedések feletti) ugrálás mellett a járműveket egyfajta kapaszkodónak is lehet használni, ezáltal jutva be különféle épületek magasabban lévő szintjeire. Ha már a játék platform-elemeibe belecsöppentünk, akkor nem szabad elmenni szó nélkül az esetenként igen hasznosnak bizonyuló baktartás, illetőleg a társak emeletekre való felhúzása mellett.

LÁTOMÁS, HALLOMÁS

Igazándiból nagyon nehezemre esik kimondani azt is, hogy jó, de azt is, hogy nem kiváló a néhol már-már szépművészeti alkotáshoz fogható mértékben kidolgozott játék grafikája. Nehéz kimondani, hogy jó, mikor a fotorealisztikushoz igen közel álló, s mindemellett igényesen összerakott (újgenerációs) programoknak köszönhetően még egy MGS 3 átvezető is „csak" szépnek tűnik. Azt is nehéz viszont állítani, hogy nem kiváló, mert összességében bizony az: csak a platform korlátjaiból adódó kötöttségek determinálták a látótávolságot, tették recéssé a karakterek és a tereptárgyak körvonalait, s ugyanezen okból adódóan kisfelbontásúak, néhol mosottak a textúrák. Hogyan vettem mindezt észre? Úgy, hogy kényszerítettem magam, pusztán az objektivitáshoz való mind jobb közeledés érdekében. Igen, aláírom, hogy van sokkal szebb grafikájú survival horror Playstation 2 platformon, ugyanképest érezhető a javulás, sok apró, zavaró hiba ki lett javítva, viszont sok zavaró kis hiba megmaradt eredeti formájában. Próbáltam objektíven tekinteni a stuffra, elkerülve az elragadó élmények átéléséből fakadó túlpontozást. Igazából hiába tíz pontos nálam az anyag, hiába érzem, hogy a legjobb survival horrorok egyike a Siren folytatása, be kell lássam: az egyszeri, vagy a stílus iránt nem elkötelezett gamerek számára ez csak egy jó játék. Egy nagyon jól összerakott, de apró, zavaró hiányosságokkal teli game.

[Dae]
suffocation@japan.co.jp

FORBIDDEN SIREN 2

SONY

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

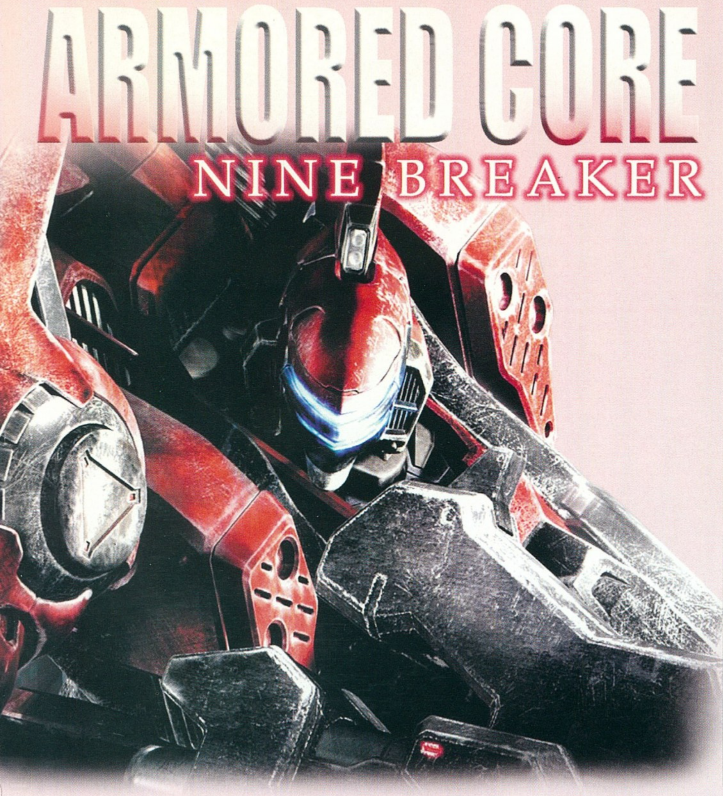
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb
analóg irányító (dual shock)

✓ kompromisszummentesnek tűnő történetvezetés, über hangulat
× irányításbeli nehézségek, túlzott mértékben szegmentált, így nehezen követhető

8 pont

ARMORED CORE
NINE BREAKER









A mech kedvelők általában japánok. Egy földrészen nem adnak el annyi mechekkel kapcsolatos játékot, mint ott, de valahogy az amerikai meg európai kultúrától még távol áll, hogy egy ház nagyságú nehézgép kezelőt alakítva, emberforma robotok fejegységében ücsörögjünk és úgy harcoljunk. (Nézzétek meg a Metal Gear Solidokat, ott is egy ilyen gépezet a címadó dolog, és Kojima ezen kívül összeeszkábált két Zone of Enders-t is, amiben szintén ilyesmi lábasjószágokban kellett bizonyítani rátermettségünket.) És most itt az új AC, ami még történetet sem kapott, hanem csupán a tiszta harcra kell összpontosítanunk. Sőt, ha megvan még az AC – Nexus (az előző rész) mentésünk, akkor onnan is konvertálhatunk jól összerakott és kellően felfejlesztett gépcsirkéket. Ez sajnos azt jelenti, hogy a két játék felépítése között eléggé minimális a különbség…

A játék új game esetén az Options képernyővel nyit, ahol az egyetlen érdekesség talán csak a gombkiosztás. Itt tanulmányozhatjuk, hogy mire mit fog reagálni AC-nk, amit animálva meg is mutat a gép, például a gyors előreiramodást, fegyverhasználatokat, mozgásokat. Aki már profi ebben, az bártan ugorhat egyet, hogy a szokásos legózással összeeszkábáljon egy olyan AC-t, ami sikerrel felveszi a versenyt a gép vagy egy szintén AC őrült haverja ellen. Végül is anynyira sok választása nincs senkinek, hiszen a Garage, Training és Arena lehetőségekben ki is merült a játék főmenüje.

A garázs viszont tényleg jó móka azon megszállottaknak, akiknek örömet okoz összerakni egy páncélozott magot a rengeteg féle, fajta és tulajdonságú részegységből! Sajnos én csupán felsorolni fogom ezeket, mert ugyan egy teszt erejéig jól elvagyok az efféle cuccokkal, de mélyebben már nincs lelkierőm beleásni magam abba, hogy az egyik fej miért jobb, mint a másik, és hogy melyik pajzs erősítő mi ellen hatékonyabb. Szóval a raktárban van fej, központi rész (mag), kezek, lábak, FCS (tűzvezető rendszer, ellenség befogó elektronikával, stb), generátor, radiátor (gondolom hűteni a generátort, ami a radiátornak is állít elő áramot), külső felszerelés (bombarekesz, plusz ammo, akna telepítők, rakétakilövők, csalik, ECM radar zavarók), bővítmények (gyorsító kanyarvételhez, vertikális és horizontális boosterek, lebegtető, rakétaindító, torpedóvető, rakéta elhárító és befogást zavaró, extra ammo, pajzsok), hátsó kiegészítők, fegyvertartó konzolok a kezekre, egyéb toldalékok (gépágyú, energia-impulzus fegyver, plazmavető, lézerpenge, gránátvető, védelmi rendszerek).

A cuccoknak tulajdonságaik is vannak, csak hogy könnyebb legyen a választás, mégpedig páncélozottság, súly, fogyasztás, ECM és radar funkciók, az egész egységnek pedig szintén AP, külön súly a kezekre és lábakra, energia felhasználás, és maximális gyorsításon a sebesség. De ez még nem minden, ugyanis vannak részek, amelyeket a Négyzet gomb lenyomásával még tuningolni is lehet…Gépünk tulajdonságait jól foglalja össze az a grafikon féle, ami egy hatszögben mutatja az átlagolt számadatokat, így vizuálisan is láthatjuk, hogy az egységünk nehéz, gyors vagy mennyire védett, és mennyit fogyaszt (AC performance). Aki még ez után is szerelni akar, annak ott az Additional Parts menüpont, ahol szerencsétlen gépezetre még további kütyüket pakolászhat, többek között szilárd köpenyes és energia lövedék csillapítókat, stabilizátort vagy energia erősítőt a fegyverrendszerhez vagy a pajzsokhoz. Ezek után már szinte könynyed hétvégi kikapcsolódás a mech befestése és logózása, valamint a HUD (Head Up Display, vagyis a képernyőn feltűnő adathalmaz) színének és járulékos információinak beállítgatása.

Na de végre jöhet a harc, amiben többször is úgy elvertek a különféle, gép által irányított harci egységek, hogy már azon voltam, lehívom a felettünk lakó süket öregasszonyt, és ellene nyomok egy menetet, hogy végre sikerélményem is legyen. Na mindegy, szóval nekem elég gyatrán ment ez a harcolásos dolog, és inkább átmentem a tréning részbe, de ott meg unalmas hülye feladatok voltak, és tökre elálmosodtam. Pedig próbáltam gyenge mecheket választani ellenfélnek, de a szerény külső mögött elég jó AI lapult, mert olyan egy percig bírtam ellenük. Ez után egy olyat hívtam ki, ami vasaló formájú széles lánctalp féléken közlekedett, hogy hátha az nem fog annyit ugrálni (pedig az auto lock rendszer miatt még célozni sem kell csak nyomkodni a tűzgombot), és tényleg nem ugrált, hanem lebegett, és hiába bújtam el egy domb mögé, hogy rájöjjek, mi a rakéta elhárítóm gombja, erre a szemét felrepült, hogy rálátása legyen rám, és kb. 15mp alatt sz*rrá lőtt. De ez nem a gép hibája, mert a Nine Breakert úgy gondolom kifejezetten a hardcore AC-seknek gyártották, akiknek a kisujjukban van a kezelés tudománya, és ha meghallják egy rakéta hangját, már nyomják is az ECM-et.

A grafika teljesen a Nexus dizánját, modelljeit és textúráit örökölhette, mert különbségeket nem bírtam felfedezni közöttük, és a hanghatások is ugyanazok. Én egy hatost adtam a stuffra, mert szinte RPG szerű az, ahogy az egység tulajdonságai összeállnak a rengeteg cucctól, de aki nem ismeri az ilyen játékokat, az ne ezzel próbáljon meg behatolni az AC-k olajos, fém ízű világába. Inkább a Zone of Enders második részével próbálkozzanak.

Dzson

MARTIN BELESZÓL!

A rétegjátékok egyik királya. Egyszerűen lehetetlen jobban értékelni: a rajongók már attól is felizgulnak, ha meglátják, hogy két alkatrésszel több van ebben a részben, mint az előzőben (8.5 pont), aki viszont azért veszi meg, mert egy jó akcióra vágyik, az 10 perc után vagy összetöri a lemezt, vagy az első adandó alkalommal elajándékozza valakinek, akivel örökre meg akarja szakítani az ismeretségét (2 pont).

ARMORED CORE: NINE BREAKER

AGETEC / FROM SOFTWARE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 Játékos (4 online), dpl II
memóriakártya 8 mb (100 kb)
analóg irányító (dual shock)

✔ rengeteg részegység, állandó harc
✕ valami történettel jobban meglettem volna vele

6 pont

NAGYVÁROSI FARKASOK







Kicsit sajnálom, hogy az **Urban Chaos – Riot Response** mindössze egy oldalt kapott a magazinban, szemben a Rogue Troopers négy oldalával, hiszen ez a játék simán megérdemelné a dupláját is, lévén, hogy egy igen tartalmas, ötletes, összetett rendszerű FPS-ről van szó, ami sok tekintetben röhögve megveri a hét és fél pályás Blacket is. Csak hát, míg ez utóbbi mellét döngetve, agyon hype-olva bemasírozott a főkapun, addig az Urban Chaos mindössze szép csendben besomfordált a személyzeti bejárón. Arról meg inkább ne is beszéljünk, hogy milyen erdő van a Blackben, és milyen a Far Cry-ban…

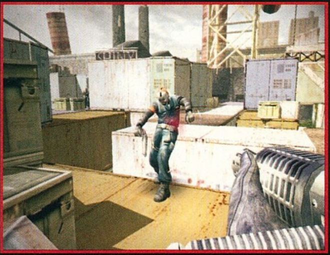
A játékot egyébként nem ildomos összekeverni névrokonával, mivel a címén és valamelyest tartalmi vonalán – ez is, az is nagyvárosban játszódik, amiben a jófiúk a rosszak ellen küzdenek – kívül semmi köze nincs a rég PS1-es és Dreamcastos Urban Chaos-hoz. Abban amúgy is egy elfuserált rendőrnő domborított, szemben a Riot Response férfi főszereplőjével, Nick Mansonnel. Az időpont: napjainkban, a helyszín: bármelyik nagyváros, na persze odaát az államokba. A helyzet: egy minden eddiginél keményebb bűnszervezet ütötte fel a fejét a városban, akik sorozatos terrorcselekményeikkel tartják rettegésben a polgárokat. A rendőrség tehetetlen: bevetik tehát a T-Zero teamet, azaz a Zéró Tolerancia csapatot. Ez a válogatott nehézfiúkból álló osztag mindenféle kötöttség nélkül léphet fel a városra rászabadult erőszakhullám ellen, és mivel egyik szervezet alá sem tartozik, így nem kell válogatni a The Burners fedőnévre hallgató bűnbanda felszámolásának közben használt eszközökben. A sztori persze nem egy nagy vasz iszt dasz, de azt hiszem egy akciódús FPS esetében, nem is kell mindig lemenni Half-Life 2-es mélységekig. A történetet a játék egyébként a híradásokon keresztül juttatja el a játékosokhoz, ami ugyan nem egy forradalmi ötlet – láttuk már számtalan helyen –, ám valamiért ennek a játéknak még ez is jól áll. Idővel aztán kicsit bonyolódik is a sztori, mindenkinek – legyen szó T-Zero tagról vagy a városi elöljárókról, politikusokról – napvilágra kerül a sötét múltja.

Mivel nincs sok helyem a game részletes ismertetésére, úgyhogy vágjunk is bele. Az irányítás a megszokott FPS módon zajlik, tehát két analóg kar, és a blokkok játszanak főszerepet, a D-pad, és a hagyományos akciógombok most másodlagos funkciókat szolgálnak (fegyverváltás stb.). A játék a fegyvereket három fő típusra osztja: a kézifegyverek, a lőfegyverek, és a különféle bombák, és gránátok. Ezen belül bármennyit magunkkal cipelhetünk, ami kifejezetten jó pont, hiszen mostanában bevett szokás, hogy FPS játékoknál a szereplő egy, maximum két stukkert vihet magával. Tudom ezt azzal magyarázzák, hogy élethűség meg kis p*****m, csak akkor az hogy is van, hogy minden FPS-ben a játékos egymaga végez ellenfelek százaival. Ott hol az élethűség? No mindegy, sok fegyver kell, az sokkal élvezetesebb. Az Urban Chaos-ban azonban nem csak a fegyverek játszanak fontos szerepet, hanem a magunkkal cipelt golyóálló pajzs is. Ezt szintén a blokkal kaphatjuk elő villámgyorsan, ha pedig mindezt guggolás közben tesszük, szinte sebezhetetlenekké válunk, és már csak azt kell kivárnunk, hogy a minket sorozó figura tárat cseréljen. Ez a kis védőpajzs a Hostage Situationökben is nagyon jól jön. Ezeket a helyzeteket leginkább „túszejtésnek" fordíthatnánk le, ebben az esetben ugyanis a rosszfiú egy ártatlan civil mögül tüzel ránk, és csak akkor van esélyünk levadászni a fickót, amikor az tárat cserél, és a túsz pillanatokra ellöki magától a fogva tartóját. Ennek egyébként kiemelt szerepe van a játékban, szinte minden pályán előfordulnak ilyen túszejtések, és általában valami durva halálnem következik utána – poénokat helyhiány miatt most nem lövök le. Érdemes egyébként néha lelövetni a túszokat, utána ugyanis a program röviden ismerteti, hogy épp kit hagytunk meghalni (név, születés idő, rövid jellemzés, és a hátramaradott gyászoló családtagok). Ilyen és ehhez hasonló utalásokkal, apró részletekkel számtalan alkalommal szembesülünk majd a játék során, amik csak még személyesebbé teszik azt. Lesznek majd olyan figurák akiket, vagy akiknek kollegáját az előző pályán mentettük meg, vagy épp előzőleg is találkoztunk velük. A terepen egyébként sosem egyedül dolgozunk majd, kaphatunk rendőri kíséretet, de legtöbbször egy tűzoltó, és egy mentős is velünk jön majd. Míg utóbbinál meghatározott számú alkalommal gyógyíthatunk magunkon, addig a tűzoltó figura az előrejutásban segít majd minket, tüzet olt, zárt vagy bedeszkázott ajtókat, egyéb akadályokat forgácsol szét a hatalmas baltájával. A tűzoltó figurák egyébként a civilek cipelésében is segédkeznek, illetve nagyon hamar a játék elején kapunk tőlük egy maszkot is, amivel egyrészt a füstöt is megúszhatjuk (ha elkezd köhögni a figuránk, „bólogat" a fejével, és nehéz célra tartani), másrészt kicsit úgy is viselkedik, mint egy thermal google. Hál'isten az UC egy olyan FPS, ahol nincs radar, az ugyanis tönkretenné a játékélményt, így viszont folyamatos a veszélyérzet, hiszen sosem tudni, honnan lesnek ránk. Az ellenfeleink egyébként durva hokismaszkos fickók (meg még durvábbak), és mindenféle cumós fegyverrel vannak felszerelkezve, kezdve a motoros körfűrésztől a chaingunig. (Az eldobott hússzeletelő bárdjaikat össze is szedhetjük.) Aztán a játék közepétől / végétől még a miénkhez hasonlatos védőpajzsot is használni fognak. Van egyébként minden pályán egy boss is, akit, likvidálás helyet ajánlott inkább elkábítani, ezt az elektromos sokkolóval tudjuk megtenni (ha túl sokáig sokkolunk, szépen megsütjük az áldozatot, ezt mindenképp próbáljátok ki). A játék egyébként nagyon teljesítményorientált, hiszen a statisztikákon kívül egyéb alfeladatok teljesítését is számon tartja (fejlövések, sokkolóval letartóztatottak száma, begyűjtött bizonyítékok, elhalálozás, elkapott bandavezérek), és ennek fejében igen komolyan is jutalmaz minket a gép. A medáljaink száma után ugyanis számtalan extra fegyverzet és cuccos megnyitható, például lesz majd komolyabb pajzsunk is (sosem gondoltam volna ugyanis, hogy egy ilyen védőpajzsnál az átlátszóság is számít!), és minden elkapott boss után egy-egy bonusz pálya is megnyílik. Csak a miheztartás végett, a game-ben összesen 204 medált szerezhetünk meg, igaz ehhez már nehéz fokozaton is végig kell tolnia az anyagot. A játékmenetet színesítik, hogy a sok túszmentésen kívül lesz majd például metrós pálya (a mellettünk haladó szerelvényekből kell kilőni a figurákat), meg olyan is, ahol helikopterből kell osztani az áldást. Grafikailag simán megér egy jót, igényes a terep, normálisak a fegyverek, és baromi jól néznek ki az ellenfeleink. Az irányítást, még a gyenge PS2-es analóg karokra is igen jól belőtték. A hangok és a zenék is megállják a helyüket (van egy-két duma, amit eddig más játékban még nem nagyon hallottam, pedig életem során már majdnem húsz játékkal is játszottam.) Nem azt mondom persze, hogy hibátlan a játék (a szellőzőben kúszva is elő lehet kapni a másfél méteres pajzsot, és a létrán mászás halál béna, kicsit lehetnének változatosabbak is a feladatok). De nagyon hangulatos anyagról beszélünk most, (meg jó véresről is, a fejlövések full Resident Evilösek, még a hangjuk is!) ami rengeteg apró értékelendő dolgot hordoz magában – amit most helyhiány miatt nem fog ismertetni –, csak észre kell venni őket. Ha stílusban hasonló játékot kellene mondanom, akkor talán a Gamecube-os (nem a PS2-es!) Die Hard Vendetta-t (abban voltak ilyen frankó kis belassítások is) hoznám fel példának, ami nekem nagyon bejött, mégsem egy siker játék, de ezt leginkább annak tudom be, hogy az emberek nem igazán adnak időt egy játéknak, és nagyon felületesen ítélkeznek. Na mindegy, nekem inkább ez, mint a Black, amiben két tárat kell belelőni az ellenfél fejébe, hogy kifeküdjön.

Csipi M Lee
csipimlee@citromail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Ha ez a game nem az utolsó hét második felében jött volna, amikor az újság tartalma jó szokásához híven már szépen össze van lőve, talán valami mást rövidebbre vettem, esetleg kihagytam volna, akkor mehetett volna két oldalon. Bár nem tudom mi az, amit ezen az egy oldalon nem sikerült kifejteni…



URBAN CHAOS: RIOT RESPONSE

EIDOS

MÁS VERZIÓ: XBOX

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-4 Játékos (8 online), multitap
memóriakártya 8 mb
analóg irányító (dual shock)

✓ összetett, tartalmas, hangulatos, modern FPS
× lehetne változatosabb, meg hosszabb is

8 pont











Hohohóóó, egy újabb **Dynasty Warriors**! Abból is az ötödik, ami alcímként tartalmazza az Empires szócskát is, ami jelen esetünkben átverőcske, mivel a játékmenetbe túl sok változatosságot nem fog vinni. Mindegy, mivel a DW sorozatnak úgyis kialakult már egy igen népes rajongótábora, akik az kedvesüktől is azt kérik randevú közben, hogy mondja ütemesen: „musou musou". (Legalábbis egyszer igen negatív hangvételben nyilatkoztam a DW4-ről talán, hogy annál még az is érdekesebb, ha csalánnal verik a [censored], miközben hátulról jó mélyen [censored] a [censored], mire kaptam jó nagyot az arcomra valamelyik fórumon, hogy jó, nem vagyok tisztában a DW-k történelmi jelentőségével, és eme műveletlen tuskó bunkó tudatlanságomat még reklámozom is. Hát emberek, tőlem lehet a DW-nek akármilyen mély mondanivalója, történelmi és irodalmi háttere, én játszani szeretek, nem pedig PS2-n szépirodalmat olvasni vagy törileckéket venni, mert ezt már a kisegítő iskolában is untam. Megértem azokat, akiknek ez a játék bejön, hiszen nem vagyunk egyformák, de nekem a DW-k akkor is [censored] unalmasak. Talán ez az én hibám, esetleg Csernobilból származó szüleimé, de akkor is így van.

Pedig az elején még reménykedtem, hogy az „empájörsz" valami olyasmit ad, mint a pécén elburjánzott, egy kaptafára készült, klónozott stratégiai cuccok, mert bár értéket azok sem képviselnek, de legalább feldobta volna a csapkodásra és Négyzetgomb nyomorgatásra épülő tömeg gyakást. Az intrót viszont lelkesen nézegettem, mert reményeim és az eddig látottak alapján ilyet fog tudni a PS3 is, valós időben kiszámolva természetesen... Nos, hogy szavamat ne feledjem, már felkészültem valami jó kis taktikázásra lélekben. Azért a teljes és objektív tesztelés céljából áttanulmányoztam az enciklopédia részt, amiből sok, igen hasznos dologra fény derült, meg mászkáltam az Options-ben (a hangot ki lehet nyomni Dolby Pro-Logic II-be is), majd áttértem a lényegi részt magában foglaló Empire módra. Ám még előtte kiélvezkedtem magamat a parancsnokkreálási lehetőséggel, amiben leendő officeremnek adhattam nevet, nemet, arcot, test súly / magasság arányt, meg mindenféle egyebet a hangot is beleértve, bár meg kell jegyeznem, hogy harcosunk nem illeszthető bele a történelmi csatákat felvonultató eseményekbe, holott szerintem a Dzson Teng Leng eléggé történelmi név. Nem baj, az általunk szült harcost azért indíthatjuk a Free mód 25 térképének egyikén, hogy dicsőségre vigye a Négyzetgomb nyomogatási tudományunkat.

A főjáték a mindenki által ismert Sárga Turbán felkelést dolgozza fel egyébként az egyik ágon, a másikon pedig inkább a kor hőseivel foglalkozhatunk 2 gyakás között, öt nehézségi szintből válogatva. A fő különbség az officer limit, ami 20, 50 és 100 lehet. Sajnos a stratégiai részt nem tudom kielemezni egy oldalban, de aki játszott a DW4 Empires-szel, annak nem lesz gond vele, aki pedig nem játszott még DWE-vel, az ne féljen, mert mint emlegettem, nem egy komplikált stratégia tudomány szükségeltetik hozzá. A lehetőségeinket azért felvázolom, már ami a gondolkozós részt illeti (Strategy Phase). Szépen választunk magunknak egy provinciát, veszünk katonákat, fejlesztünk a technológiánkon, felfogadunk vezéreket, konzultálunk a konzulenseinkkel, majd maradunk védekezésben vagy támadunk. A harcot egy kis taktikai terepasztalon tervezhetjük meg, ahol látjuk a csapattesteket és egyéb szükséges infókat, meghatározhatjuk a taktikát, és már gyakhatunk is kedvünkre. Sajnos itt sincs szóra érdemes változás az első DW-khez képest, és csak remélni tudom, hogy a nextgen változatban végre alkotnak valami újat, mert ha nem, akkor ha meglátok még egy DW korongot Martin kezében, amit nekem szán, hát feldugom az ánuszába.

Végezetül pár szó azért a játékmenetről a newbie pléjereknek. Van egy kínai bácsi vagy néni díszes ruházatban és általában valami bazi nagy fegyverrel, ezzel kell menni és legyilkolni az ellenséges parancsnokokat, miközben vigyázunk, hogy velünk vagy a mi főnökünkkel ne tegyék meg ugyanezt. A vetélytárs katonái általában állnak, néznek mint a légy, és félpercenként szúrnak / vágnak egyet felénk, bár az íjászokkal vigyázni kell és lehetőleg elsőnek kivégezni őket. Néha varázsolni is tudunk, valamint szuperhalál támadást is eszközölhetünk „Musou" címszó alatt. Az ellenség viszont kőgolyókat dobálhat felénk, vagy éppen spontán földrengés vagy járvány is kitörhet valamelyik területen a taktikai módban, ezzel a végletekig fokozva a feszültséget. A grafika a főemberek kidolgozottságát leszámítva üres, elhanyagolt, ködös, semmiből előtűnő fákkal, épületekkel és más tárgyakkal kombinálva. Mivel nem vagyok rosszindulatú, így tényleg csak azoknak ajánlom eme játékot, akik tisztában vannak az előző részekkel és általában a sorozattal, mert nekik nyújthat némi örömet eme alkotás.

Dzson Teng Leng

MARTIN BELESZÓL!

A teszt közepén megbúvó kedves üzenetet vettem Dzsonikám, ezzel újabb 10 éves szerződést írtál alá a összes jövőbeli Dynasty játék tesztelési jogára. A „Négyzet" le fog kopni a kontrolleredről, azt garantálom! :)

DYNASTY WARRIORS 5 EMPIRES

KOEI

MÁS VERZIÓ: X360

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (269 kb)
analóg irányító (dual shock)

✔ újabb csemege a dw fanoknak
× mindenki más unja...

5 pont



Evolution GT







Nos, lássuk hát, mit adott nékem Martin apánk erre a hónapra. Hmm, kezdjük tán evvel a címe szerint autós játékkal, az **Evolution GT**-vel, ami stílusa miatt közel áll hozzám, mivel az első spontán örömömet is a Ridge Racer megpillantása váltotta ki még serdülőkoromban. A teszt tárgyát a *Black Bean*ék követék el, ráadásul a Renderware nevű keresztemelvényt felhasználva. Ez utóbbi tény lehet jó is meg rossz is, de a „feketebab" név is mintha ismerős lenne valami autós cucc kapcsán. Na mindegy, jön az intro, ami senkit sem érdekel ezért elnyomjuk, és elkezdünk turkálni a főmenüben. Az első az Options, ami pedig Martin szerint nem érdekel senkit, noha érdekes dolgokra lelhet benne a kíváncsi ember. Egyből itt is van az audio részben egy külön, fejhallgatókra optimalizált beállítás, ami jó azon hátrányos helyzetűeknek, akiket játék közben zavar az asszony porszívózása és a három gyerek veszekedése, ezért ilyen, külső zajokat kizáró készülék viselésére kényszerülnek. Majd jöhet a Driving Aids kikapcsolása, ami köztudottan nem a vezetők szerzett immunhiányos betegségét szünteti meg, hanem kiiktat olyan, lúzerek által előnyben részesített funkciókat, mint a blokkolásgátló meg a csúszás antiizé. Ha megvagyunk, akár el is kezdhetünk játszani.

Alapvetően három módon tehetjük próbára magunkat. Az első a gyors menet, ahol nincs autó amortizáció és Tiger Effect (erről majd később), hanem a megnyert kocsikkal és pályákon száguldozhatunk egyet, napos vagy csapadékos időjárási viszonyok szabadon választásával. Ez alaphelyzetben nem sok mókát ígér, mivel a kocsik meg utak legtöbbje lockolva van, szóval inkább válasszuk a karrier módozatot, hacsak nem akarunk a multiplájer három műsorszámában jeleskedni kistesónk ellen (Single Race, Tournament, Survivor). A pályafutásunk megkezdésével viszont még várjunk, mert ez nem sima „előre nyomom, jobbra-balra tolom, megnyertem" akciójáték, hanem vannak mélyebb és érdekesebb rétegei is. Ezeket igen jól betanulhatjuk a Tutorial szekcióban, ahol nem csak béna, képernyőre kiírt utasításokat kell végrehajtanunk, hanem egy igazi sztár, Gabriele Tarquini vezet be minket a dolgok rejtelmeibe. Ő egy igen sokfelé megfordult olasz pilóta, BTCC (Angol Túraautó Bajnokság) és ETCC (ugyanez Európában) bajnok, és még a mostanra már csak szponzorok által életben tartott, marketing célú Forma 1-be is beleszagolt. Tarquini mester igen jópofa figura, közvetlenül és csevegve mutatja be az egyes versenyhelyzeteket és azon fontos dolgokat, amikkel a játékban találkozhatunk. De nem csak itt tűnik fel, mivel a készítőknek még arra is volt pénze, hogy a hasznos, tápolási funkciókkal rendelkező Challenge részbe is bevonják. Akik játszottak anno a SCAR nevű játékkal, azoknak egyből egyértelmű lesz az egész, ugyanis ez ama cucc továbbfejlesztett változata. Akik viszont nem, azok rendeljék meg szépen az adott 576 évfolyamot okulásképpen.

Oké, nem vagyok ilyen, szóval lássuk a lehetőségeinket. A gázolás és fékezés elsajátítása után szembesülhetünk olyan dolgokkal, amikkel eddig csak RPG játékok karakterfejlődéseinél találkozhattunk, ami egyrészt jó, mert színesebbé és emberközpontúvá teszi az autókázást, másrészt viszont ne a program határozza már meg, hogy én mennyire tudok virtuális gépjárművet vezetni. A vezetőnk tulajdonságai és az ezeket befolyásoló skillek szerencsére elég jól beépülnek a játékmenetbe, és személy szerint inkább pozitív dolognak tartom ezeket. A manőverezési képességünkbe például három tulajdonság szól bele, amik a Steer Precision, Throttle Control és Brake Timing. A Car Damage jelző egyértelmű, a kocsink állapotát és ütközéseink hatását leshetjük meg, és ha lemegy nullára, akkor cseszhetjük a futamot. Az előzéseinket segítheti hatékonyan az a megfélemlítési lehetőségünk (Intimidate), hogy ha szorosan rátapadunk valakire, az előbb utóbb ki fog ezen a dolgon borulni és hibázik, vagy lehúzódva elenged minket. Ám ezt velünk is eljátszhatják, és betojásunk eljövetelét a kocsisérülés csíkunk feletti „paramutató" csík fogyásán, valamint látásunk és hallásunk rohamos romlásán keresztül követhetjük figyelemmel, ami a végső stádiumban intenzív irányításromlási tünetekkel is párosul. Ennek megelőzésére növeljük a Confidence és Concentration skilljeinket. Ugyancsak az előzési sikereinket növelheti a Drafting Effect, ami az ellőttünk haladó által keltett légüres teret hivatott kihasználni, ám ha valamit elbénáztunk, akkor sincs baj, mert a Tiger Effect nevű idő-visszapörgető képességünk fejlesztésével egyre többet mehetünk vissza a múltba, hogy elkerüljünk egy ütközést vagy egyéb, életünkre árnyékot vető eseményt (bárcsak húztam volna fel gumit…). Egyébként a CaRPG feeling új versenyző indításánál is bejátszik, mivel hatféle talentum lehet az illető, ami alapból meghatározza a vezetési stílusunkat. A gépi játékosok is ezen jegyeket viselik magukon, ami tényleg szuper, életszerű versenyzést eredményez, nem pedig a régmúlt idők zsinóron egymást húzó, minket vaksin az útról letúró lamer pilótái vannak a betoncsíkon. Uh, kifutottam a karakterszámból… Akkor távirati stílusban: a grafika neehol meglepooen jo stop a fizika is teljesen megfeleloo stop 35 eredeti ees visszafogottan toorhetoo kocsi stop 28 versenypaalya stop szerintem megeeri a jatek a peenzeet stop a vizes aszfalt effekt nyolc kocsi mozgataasa mellett is figyelemremeltooan joo end.

Dzson Fittipaldi



MARTIN BELESZÓL!

Szerintem ebben a programban a realizmus enyhén szólva a játékélmény rovására ment, de egész nyugodtan tojjatok az én hozzá nem értő véleményemre, hisz mit tudok én az autós stuffokról, hisz én csak egy egyszerű arcú Outrun rajongó vagyok. Én azt szeretem, amikor nyomom neki tövig, a verda meg csapata a farát…

EVOLUTION GT

BLACK BEAN GAMES

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (659 kb)
analóg irányító (dual shock)

✔ élvezetes és szép szimuláció
✕ nincs semmi komoly baja

8 pont

FARM, AHOL A SZÖRNYEK ÉLNEK

Természetesen Japán. Míg Európában a Monster Rancher viszonylag ismeretlen a sorozat, addig a Távol-keleten – mint annyi minden számunkra csak érthetetlen és gyerekesnek tűnő banzájt – nemcsak méltán kijáró tisztelet és szeretet, de valóságos mítosz, kultusz és fanatizmus övezi.

Maga a termék egy harci tamagocsi utángondolás, egy szörnynevelős, edzős-fejlesztős-cumiztatós, stratégiai köntösbe bújtatott és szerepjáték elemekkel felciciomázott viadorjáték. Nem téved nagyot, aki a Pokemon klán klónját látja benne, de óva intem a naiv játékost, a teljes azonosítástól. Tudjátok, ahogy a japán kultúra romos házaink omladozó vakolatán át lassan bekúszik az életünkbe, úgy egyre több betyárból megtért szamuráj, kovbojból lett ninnya és sógunná avanzsált csipkerózsika rohangászik közöttünk, így egy-egy flegmán odavetett féligazság-félhazugság, ma már nem marad megtorlatlanul. Én mégis ragaszkodni fogok a Pokemon hasonlathoz, mégpedig azért, mert az önkényesen választott kaptafától elindulva könnyebben érthető meg a Monster Rancher (Japánban: Monster Farm) világa is. Így tulajdonképpen azt kockáztatom, hogy mostantól elemes, kínai piaci pikacsú sokkolóval bökdösnek majd a vérmesebb óvodások az utcán, a buszon, a kocsmában, bárhol. Mentségemre szóljon, hogy az MR, a Pokemontól eltérően Európában tudtommal soha nem jelent meg, és az, hogy az európai szem számára, az ázsiai arcok olyan „egyformák". Közös a téma, a játékos kinézetű szörnyek (több száz, itt is, ott is!) istápolgatása, a harc menete, a gyermeki lelkület, továbbá, hogy mindkét univerzumban a játékból készült az anime, nem pedig fordítva. A kettő közül a Szörny Tenyészde az újabb keletű, az első játék 1997-ben látott napvilágot PlayStationre, éppen abban az évben, amikor a Pokemon már anime-formában is megkezdte hódító pályáját. Míg utóbbiból a 279 részes rajzfilmen kívül nagyjából másfél tucat egész estés mozi is készült, addig a MR „csak" egy '99-ben debütáló 73 részes tévésorozatig jutott, ami azért szintén szép teljesítmény. A főbb szerepeket a játékból kiollózott legnépszerűbb szörnyek, mint az óriásszem Suezo, a bébibaba Mocchi és kőgólem Golem játsszák. Azt hiszem, ők valamennyi MR játékban is helyet kaptak. Hasonló, bár nem ennyire markáns a helyzet videojáték fronton, azaz míg a Pokemon láz jóval több esetben, több tucatnyi alkalommal tárgyiasult jobb-rosszabb játék formájában, addig társa mostanáig „csak" tíz részt (plusz számos japáni újrakiadást) ért meg a különböző platformokon. Az MR – mint már említettem – PlaySationön indított az első, majd a második résszel, valamint egy kártyás játékkal és a – legalábbis számomra – rejtélyes Hop-A-Bouttal. PS2-re szintén két főrész jelent meg, melyet most a **Monster Rancher Evo** egészít ki, emellett időközben két-két, Game Boy Color, illetve Advance kompozíció is létrejött. A soron következő epizód NDS-en öregbíti majd a sorozat hírnevét, a megszokottól eltérően klasszikus szerepjáték formájában.

A RANCS

Az MR játékok nagy húzása, ami idővel a sorozat végjegyévé vált, hogy különböző zenei, filmes és játék CD-k, illetve DVD-k segítségével különböző szörnyek hívhatók elő. Apró szépséghiba, hogy ezek nem véletlenszerűen generálódnak, hanem előre kódolt szisztéma szerint bújnak a korongon, de így is üde színfoltként hat az opció. A játékok egyébként, egy-két gyengébb eresztést leszámítva, elég magas színvonalat képviselnek (80% fölötti átlagértékelések mindenfelé) a rajongók legnagyobb örömére. Habár éppen az Evo az, ami kilóg a sorból, és a közepes mércét is éppen csak megüti, jelen teszt jóval kötöttebb, hagyománytisztelőbb, mondhatni földhözragadtabb lesz a tőlem megszokottnál, aminek az oka az, hogy minél pontosabb képet kapjatok erről a nagy múltú, Japánban istenként tisztelt sorozatról. Így lesz ez annak ellenére is, hogy a MRE néhány ponton merészen eltávolodik az eddigi nyomvonaltól és a szörnyek nevelgetésén, tornákon való megmérettetésén túl egyfajta kezdetleges sztorikezdemény is képbe kerül, míg a játékmenet RPG elemekkel bővül. Változik továbbá a környezet is, a szokásos farm helyett cirkuszban tevékenykedünk, mint hivatásos szörnyidomárok. A kezdőmenüben kezdhetünk új játékot, tölthetünk mentettet, állíthatunk konfigurációt, illetve amint lesz mentett állásunk választhatjuk a Vs. Battle, azaz két játékos árkád küzdelmet.

„A mi világunkban a különböző Csészealjnak nevezett tárgyakból szörnyeket előállítani és nevelni a mindennapi élet része. Azokat a helyeket, ahol a nevelés folyik, „Szörny Farm"-nak nevezzük. Én speciel egy cirkuszban nevelek szörnyeket, de azt hiszem, ez ugyanaz a dolog. Kissé zavarba ejtő, de én akkor csatlakoztam a cirkuszhoz, amikor bevettek." (*Kissé zavarba ejtően kreténül fogalmaz a mesélő, mindjárt az is kiderül, hogy ki az – samatőr.*) „Előtte nem volt családom, ezért emlékszem, hogy mennyire boldog voltam. Mindennek a tetejébe megkaptam álmaim munkáját – szörnyek nevelését... Magamba csíptem. Természetesen fájt. Én? A nevem..." Ekkor a program névválasztásra ad lehetőséget, de természetesen hagyhatjuk az eredeti Julio-t is. „Samatőr. Az én nevem Samatőr. A cirkuszt Ororo Cirkusznak hívják. Ez az én családom. Természetesen a fő műsorszám a szörnyek! De... Aznap valami történt..." Ekkor egy rövid bejátszásban láthatjuk, hogy a nyomi Mocchi elbaltázza a zsonglőrszámot, hanyatt dobja magát és azt mondja: „......." és többé nem is akar felkelni. Eközben Samatőr szomorúan ingatja a fejét a játékban és a valóságban is. A kép lassan elfehéredik, a játék elkezdődik.

A BRANCS

A cirkusz egyik helységében zajló beszélgetésbe csöppenünk, amit a társulat tagjai folytatnak. Samatőrt, a szalmahajút, gondok gyötrik, Mocchi az éjjel elszökött. A zöld tüsisérós, festett arcmaszkot viselő Albert – aki a társulat vezetője – szerint halni ment el, mint az állatok. Marlene a vézna, világos bőrű és szőrű, kényeskedő muffpatika nem sajnálja, mert tegnap hibázott. Ott van még Goufre az ágyékkötős óriás gladiátor, akinek a nemi szerve nagyobb, mint a többiek feje. Kisvártatva megjelenik Nayuta, a vagány kreol kiscsaj, aki magát varázslónak állítja be, ezt igazolandó megidéz egy szörnyet, majd csatlakozik a cirkuszhoz. Nála tudunk majd a Csészealjakból, illetőleg CD-ről / DVD-ről szörnyet csináltatni, illetve keresztezni a meglévőket. Az idézés egyébként nagyjából ez egyetlen CG anim a játékban, viszont sokat fogjuk látni, és meg is éri, mert Nayuta dögös. Az első szörnyecskét Krisznek neveztem el. Úgy néz ki, mint egy hófehér majomjelmez, két bojt van a fején, a szeme a kámzsa sötétjéből izzik, arca nincs. Azt hiszitek szívatás, pedig ő volt a kedvencem. A későbbi szörnyeimet sorban Vegának, Veres Mikinek, Dzsonnak, Stiletto-nak, Csipinek, Martinnak, és így tovább neveztem el a lehető legjobb vérvonalak garantálása érdekében. Nem ritkán házasítottam őket egymással, az értékes gének egyesítése céljából. Meglepő, de nem tiltakoztak soha... **(Ez kész! :) Martin)**

A játék két fő részből tevődik össze: a cirkuszi élet menedzseléséből és az aktuális faluban / városban zajló sztorivonalból. Albert apránként mindent elmagyaráz, én csak a fontosabb dolgokat jegyzem, viszont szólok, hogy nem árt tudni angolul. Na nem azért, mert olyan rettenetesen bonyolult a játék, de ha nem értjük, mit is kell csinálni és hogyan, akkor a szörnyek fejlődése meg fog rekedni. Kezdjük a cirkusszal. Az élet heti bontásban zajlik. Minden héten van gyűlés, amit Albertnél kezdeményezhetsz. Ekkor döntesz az időbeosztásról, ami nagyrészt edzést (lassú szörnyfejlődés), kisebb részt előadást (gyors szörnyfejlődés és pénzbevétel) és ritkán kalandozást (a sztori vonal, később nyílik meg) jelent, és itt határozod meg magát a konkrét edzést is. Minden idomár (kezdetben három, mindnek van speciális tulajdonsága) egy-egy szörnyért felel, de nem mindegy hogyan párosítod őket és később nem tanácsos őket cserélgetni, mert az „összeszokási mutató" kárba vész. Te döntesz az edzés intenzitásáról, ahol figyelembe kell venned a szörny személyiségét (akarom mondani szörny(ű)ségét), és magáról az edzés típusáról is, amit a rendelkezésre álló cirkuszi kütyük határoznak meg (kezdetben három van). Ezek a cuccok befolyásolják a szörnyek fejlődésének ütemét, illetve a bevétel nagyságát. Később (második helyszín) tudsz majd újakat vásárolni (három alkatrészből kell őket összerakni, és nem olcsóak). Nayutánál kreálhatsz, keresztezhetsz, illetve befagyaszthatsz szörnyeket.















Annyi szörnyed lehet „ébren”, ahány idomárod van, ám befogyasztva bármennyi. Ezzel az ülésnek vége is. Ekkor a fősátorban ellenőrizheted, hogy minden rendben zajlik-e (ha nem, az adott idomár szól, hogy mit hozzál a boltból), illetve a háromféle mini ritmusjátékot gyakorolhatod (oviszintűek), melyeknek az előadás folyamán lesz szerepe. Fontos, hogy a szörnyek motivációját (ha magas, tarts előadást) és fáradtságát (ha magas, ne menj kalandozni), valamint stressz szintjét (végig tartsd alacsonyan) vedd figyelembe, ezeket az infó képernyőn csekkolhatod. Ezután teheted tiszteleted a faluban. Sokat nem variálhatsz, beszélhetsz az „egy-

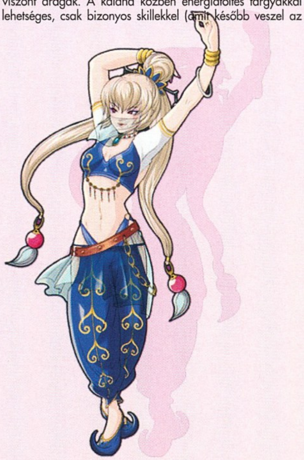


mondatos” emberekkel, vásárolhatsz boltban tárgyakat, beszerezhetsz Csészealjakat (ingyenesek), illetve idővel a Guildben vehetsz fel küldetéseket pénzjutalom fejében.

Beszélnünk kell a tárgyakról is, melyeket vásárolni, találni és holtaktól elkobozni is lehet: vannak köztük alapanyagok (még jobb cuccokhoz), állapotjavítók (pl. gyógyszer), továbbjutást garantálók, felszerelési tárgyak és cirkuszi kütyük. Ennyi. Előadást legfeljebb havonta tarthatsz, ilyenkor a begyakorolt ritmusjátékokat nyomatod (unalmas), és nézőtérről bedobált pénzeket összeszeded (gagyi). A siker szintjétől függ a szörnyeid fejlődése.

A játék másik fő része a kalandozás. Colmo falu népe jajong, hogy a Devil's Forestben lakó rém rettegésben tarja őket, tehát ki kell füstölnöd. Először egy tornán bizonyítod rátermettségedet, egy az egy elleni harcban (ekkor tanítanak be), ezután irány az erdő. Kiválasztod a szörnyeidet, beállítod a formációt, és a felszerelési tárgyakat (később találsz / veszel majd ilyeneket). A kaland elkezdődik. A térkép eleve adott, vannak ládikók és vannak kötött csatahelyek. Az egyik szörnyed követ téged, ha nagydarab, a határa ülhetsz, így gyorsabban haladsz, ha pici, tárgyakat túr elő neked – válthatod is őket. A nagynak adhatsz parancsot az akadályok eltávolítására. A látható, mozgó ellenséget ki is cselezheted, ha azonban harcolni akarsz, hátulról támadj! A csata valós idejű, de te csak a parancsokat osztod. Fontos a Guts-ok száma, ami egyfajta cselekvési pont és magától töltődik. Az embereid között válto-

gathatsz, a mozgásuk irányát (előre / hátra) és a támadási formát is (kezdetben fejenként egy van közelre és egy távolra) megadhatod, valamint azt, hogy ki kit támadjon. Közelharcnál a felek összetapadnak (link), és minél több embered van egyben, annál gyorsabban töltődik a Guts. Ha mindhárom linkelve van és a Guts 50-nél nagyobb, akkor az Union Attackot is bevihetitek (ha előzőleg vettél). Fontos az Anima Point, amit győztes harcok után kapsz, ezt szörnyeinként újfajta támadásokra költheted, melyekből rengeteg van, viszont drágák. A kaland közben energiatöltés tárgyakkal nem lehetséges, csak bizonyos skillekkel (amit később veszel az



AP-ból) illetve a varázspatakból lehetséges, de csak egyszer. Egyébként az ellenségek legtöbbje egy lelkes, de már reszketeg kezű nagyi által rossz zokniból, kabátgombból, gallyból, vécépapír gurigából összetákolt nyomoroncra emlékeztet, de legalább sokféle van. Például kancsal cérnanyúl, gonosz dinnyemanó, elvarrt ormányú gödénylény. (Nem is tudom, hogy Madeinkorea Panna, alias Hüvelyk, miért a rosszak oldalán harcol?) A főgonosz egy olyan kiscsákó, aki Maugli és egy farkas elcseszett házasságának terméke. Sok cirkuszi előadást kell lezavarnod, hogy felfejlődj és le tudd nyomni, hogy eztán a cirkusz áttehesse székhelyét Grabadba (második helyszín), ahol új „kaland” vár, és a kismaugli pedig átáll ión hozzád idomárnak (érdekes, ekkor tök gyenge lesz). Már második alkalommal, ahogy az erdőben jársz, alkalmad nyílik a továbbjutásra, úgyhogy előbb a missziókat teljesítsd. Kapkodnod nem kell, elsősorban az előadásokra helyezd a hangsúlyt, fejlődj komótosan, de biztosan. Amúgy összesen hét helyszín van a játékban, melyek szépen sorban követik egymást.

A RONCS

Ez magára a játékra vonatkozik. Visszatérő gondolat az értékelésnél: az alapötlet, a koncepció jó lenne, de a megvalósítás… Be kell hogy valljam, ez a játék nekem kínszenvedést okozott. Minden egyes alkalommal erővel kellett rávennem magam, hogy játsszak vele, ami még soha nem esett meg velem. Bármilyen csurgli is volt az alany, mindig találtam benne szórakoztató vonást. Eddig. Objektív szemmel a játékot mégsem lehet túlságosan lehúzni, hiszen a grafika, a zene, a programozás nem jó bár, de korrekt. A fejlesztők nyilván rengeteg időt töltöttek a játék készítésével, hiszen azt a gigantikus mennyiségű szörnyet beprogramozni, leanimálni nyilván nem nyári munka volt. Ha azonban ennyit melóztak vele, a játékélményt miért kellett tönkre vágni? A helyzet az, hogy nem alapvetően hibás a rendszer csak… csak épp annyira nincs rendben, hogy az már fáj. Menjünk sorban. Az előadásban az a legrosszabb, hogy hangulattalan. A C64-es Fiendish Freddy-ben (cirkuszjáték) százszor több spiritusz volt a hétszázát neki! Az előadásban az a második legrosszabb, hogy dögunalmas: a háromféle ritmusjáték

könnyű és egyhangú, alternatíva nincs. A csata azonban még ennél is szörnyűbb: nehézkes, vontatott, lassú, hosszú. Józan, taktikus döntésekkel szinte befolyásolhatatlan, mert jóformán csak a fejlettségi szintedtől és a szerencsétől függ a kimenetel. A karakterfejlődésről kár beszélni, mert botrány, mert nem áttekinthető, nem taktikus, nem felhasználóbarát és lassú. Ámde a legrosszabb, ami miatt pokolba kívánom ezt a rémséges vétséget, az a mindennapok eseménytelensége. Én még olyan játékkal nem találkoztam, ahol nem történik semmi! Gyakran hetek, hónapok telnek el úgy, hogy nem csinálsz mást, csak nyomod a Next Week gombot letargiában és



várod, hogy előadást tarthass, hogy egy hangyányit fejlődjenek a pártfogoltjaid. És ha neadjisten mégis esemény van, az sem felüdülést hoz töri, csak újabb bosszúságot okoz, mert például a kalandozás a hosszas csaták miatt egy óráig is simán eltarthat, mentés lehetőség nélkül! A játék bár alapvetően nem nehéz, a részleteket mégis túlbonyolították, a nehézkes, lassúcska irányítási, fejlődési és kitapasztalási metódusok az ember idegére mennek. Summázva: a játék megérheti az adott pontszámot, egyeseknek talán többet is, de nem nekem. Én a PS2 elé szórakozni ülök le és nem nyögve-nyelni, közben unatkozni, közben anyázni.

ABRONCS

Sajnos ennek a bekezdésnek már nem maradt hely.

samatőr
samu@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Amikor illusztrációkat kerestem a játékhoz, végül olyan komoly Monster Farm rajongói oldalakra keveredtem el, hogy rendesen csak néztem, mint hal a szatyorban. Ha azt mondom, ennek a sorozatnak hihetetlen kultusza van, még nem mondtam semmit. Ha végre túlestem a lapzártán, tényleg meg fogom nézni, miről tudnak Monster Farm megszállottak ennyit beszélni…

MONSTER RANCHER EVO

TECMO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1-2 játékos
memóriakártya 8mb (88 kb)
analóg irányító (dual shock)

✔ leadtam a cikket, kész, vége
✕ mentálisan nagyon megviselt

5 pont

576 KONZOL AKCIÓ!



Most hihetetlenül kedvező áron rendelheted meg az 576 Konzol korábbi számait. Válaszd ki, melyik évfolyam(ok) boldog tulajdonosa szeretnél lenni, add meg adataidat és már küldjük is.

Az újságok megvásárólhatók valamennyi **576 KByte** boltokban vagy megrendelhetők:

Levélben:
(kérjük add meg: nevedet, pontos címedet, telefonszámodat)
Comgame 576 Kft.
1329 Budapest Pf.: 24

Telefonon:
369-2686 vagy,

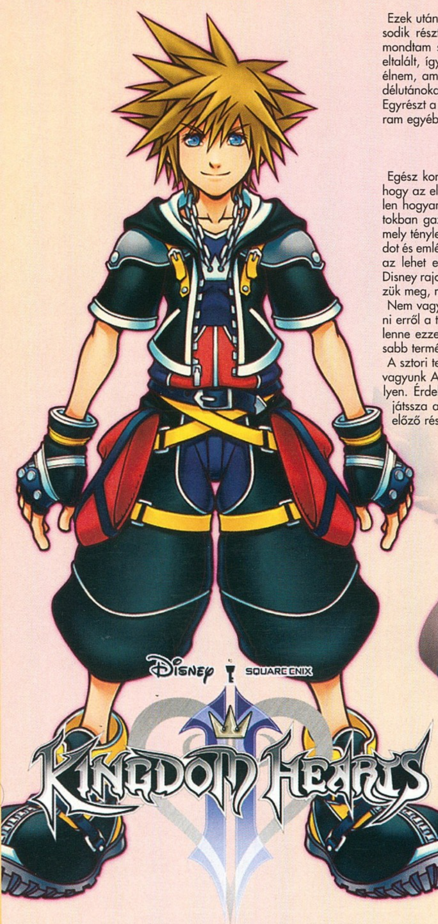
internet áruházunkban:
http://www.576.hu/kiadvany
(a megrendelt újságokat a DHL szállítja ki, szállítási díj: 999,-FT)

Az alábbi lapszámokból sajnos már nincs készletünk: 1998/02; 1998/09; 1998/10; 1998/11; 1998/12; 1999/01; 1999/05; 1999/06; 1999/10; 2000/01;

Figyelem!
Az akciós ajánlatunk csak egy teljes évfolyam megvásárlása esetén érvényes, az 1998-2003-ig megjelent újságokat külön már nem árusítjuk!



576 KONZOL
PlayStation.2
GRAN TURISMO 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR
nagy falat
PÓKERARCOK
A HÁROM KIRÁLYOK
CSAK A KEZEDBEN OLVAD...
2005 -ös KONZOL évfolyam
AKCIÓ
999,- Ft





A hagyományos JRPG-k között talán az egyik legkülönlegesebb helyet a Kingdom Hearts foglalja el. Nemcsak azért, mert az anyag a nem túl népes akció RPG-k táborát gyarapítja, hanem főleg az alapötlete miatt, mely elsőre minden játékost megdöbbentett és még ma is viták tárgyát képezi.

Mint sokak számára bizonyára köztudott, pár évvel ezelőtt a japán RPG óriás, a Square gondolt egy nagyot és úgy döntött, hogy a Disney-vel szövetkezve megpróbálnak egy közös RPG-t összehozni. Az eredmény a KH lett, mely sikeresen vegyítette a Disney világ jellegzetességeit a Final Fantasy és más Square RPG-k hőseivel. Az eredmény a Disney kedvelő RPG játékosok számára egy elképesztő kavalkád lett, mely során a legkülönfélébb Disney meséket bejárva, pl. Donald kacsával és Goofy-val harcolhattunk, miközben sorra találkozhattunk kedvenc FF hőseinkkel (Squall, Cloud, Sephiroth).

A játék megjelenésével két fajta reakciót váltott ki. Voltak, akiket ez a furcsa egyveleg hihetetlenül taszított. Őket is meg lehetett érteni, hisz a két világ, azaz a Square és a Disney univerzuma gyakorlatilag rendkívül távol áll egymástól, így nem mindenkinek vette be a gyomra a keresztezést. Mások viszont nagy rajongóivá váltak a programnak, tetszett nekik a nem mindennapi ötlet. A másik dolog, ami nagyszerűvé tette a játékot a történet volt, én is ezért kedveltem meg. A Square hűen a korábban megszerzett, mára kicsit megkopott hírnevéhez egy nagyon csavaros és érzelmekben igencsak gazdag sztorit és hátteret kerített hozzá. Jómagamnak bejött ez az egész, ezzel nem volt gondom. Viszont a nehézséggel annál inkább. Néha úgy éreztem durván csalt a program, és a kezelhetőség sem volt mindig tökéletes. Persze a hiba inkább az én készülékemben lehet, mivel nem kedvelem túlzottan az akció RPG-ket. Sokkal inkább szeretem a nyugodtabb tempóban zajló körönkénti csatákat, ahol kevesebbet kell rögtönözni.

Ezek után én bevallom egy kicsit félve vettem kezembe a második részt. Ennek oka több dologra vezethető vissza. Mint mondtam számomra a nehézség nem volt éppen tökéletesen eltalált, így féltem attól, hogy ebben a másodikban is át kell élnem, amit korábban, azaz a hangos káromkodásokkal teli délutánokat. Szerencsére azonban mindez most elmaradt. Egyrészt a játszhatóságon sokat finomítottak, másrészt a program egyéb részei is nagyon jól sikerültek.

A VISSZATÉRÉS

Egész konkrétan itt a történetre gondolok. Ha azt mondtam, hogy az első rész jól sikerült, akkor nem is tudom, hogy hirtelen hogyan jellemezzem ezt a másodikat. Egy olyan fordulatokban gazdag, izgalmas sztorit kreáltak a Square mesterei, mely ténylegesen a legjobbak közé repíti ezt a második epizódot és emlékeztet a cég korábbi nagy alkotásaira. De nem csak az lehet elégedett, aki szereti a Square sztorikat, hanem a Disney rajongók is. Ne szaladjunk azonban ennyire előre, nézzük meg, mi történt az előző rész óta.

Nem vagyok könnyű helyzetben, mivel nagyon nehéz úgy írni erről a történetről, hogy bizonyos poénokat ne lőjek le. Kár lenne ezzel elrontani az élményét bárkinek is, így aki óvatosabb természet, az ugorja át ezt a bekezdést.

A sztori teljes egészében az előző rész folytatása, kb. 1 évvel vagyunk Anselm legyőzése után, egy Twilight Town nevű helyen. Érdekes módon a játék kezdetén egy Roxas nevű srác játssza a főszerepet, aki amellett, hogy nagyon hasonlít az előző rész főhősére Sorára, még furcsa álmok miatt is szenved. Álmában a Sorával történteket éli át napról napra egyre több mindent látva. Az első órákban mi magunk is érezhetjük, hogy mintha valami nem egészen stimmelne ezzel a várossal. Egyrészt furcsa fekete csuklyás alakok jelennek meg, ráadásul egy vörös csuhát viselő alak is a hátérbe húzódva figyel. Hogy pontosan nekik mi a céljuk, azt sokáig nem tudjuk meg, de hamarosan kiderülnek ennél jelentőség teljesebb dolgok is. Roxas ugyanis nem más, mint Sora, legalábbis emlékeit és tulajdonságait tekintve félig az ő személyisége nyilvánul meg benne (hogy pontosan hogyan, az majd kiderül). Az igazi Sora a város egyik építményében alszik Donalddal és Goofy-val egyetemben. Hogy hogyan kerültek oda az előző rész után, az maradjon titok. A lényeg, hogy miután Roxas életre kelti Sorát, ő maga „eltűnik" és újra Sora játssza a főszerepet. Hősünk nem sokra emlékszik, hogy mi történt vele az elmúlt egy év során. Annyi bizonyos, hogy akik ismerték és szerették, azok szinte teljesen elfelejtették őt (pld. Kairi). Sora hamarosan rájön, hogy nem sikerült leszámolni az előző részben megismert Heartless-ekkel, sőt ami még súlyosabb, egy egészen új erő is feltűnt a láthatáron. A már említett csuklyások, akik a Nobody, azaz a Senki nevet viselik, és együtt alkotják a titokzatos szervezetet, az Organization XIII-at. Mivel ez szövetség mindennél veszélyesebb és tagjai között egészen elképesztő gonoszok is vannak, ezért a kutatásukra indul a Király, azaz Mickey egér, hogy rájöjjön a titkukra. Mivel Sora is le akar számolni az ezzel a gonosz szervezettel, ő is nekivág és világról világra járva kutatásokba kezd. Motiválja ebben, hogy esély kínálkozik, hogy megtalálhatja Rikut (aki talán kiszabadulhatott) és együtt talán visszatérhetnek Kairihoz a szigetre. Persze nem tudja, hogy Nobody-kat nem lesz könnyű legyőzni és saját titkaival is meg kell majd küzdenie (Roxas).

VILÁGOK

Nagyjából ennyit tudhatunk meg a játék első néhány órájában, persze ennél sokkal többről és mélyebb dolgokról lesz szó. A fordulatok és a dramaturgia remekül eltalált, tényleg nagyon izgalmas történetet élhetünk végig, ráadásul a karakterek is nagyszerűek, főleg a gonosz oldalon. Lesznek egészen elképesztő figurák is, akikre sokáig emlékezni fogunk.

Nem voltam viszont ennyire megelégedve a Disney világ felhasználásának módjával a történetet illetően. Egyrészt az volt a problémám, hogy túlságosan önismétlődőre sikerül a játék több szakasza is. Néhány résznél volt olyan érzésem, mintha az első részt kellene újra átélnem, kicsit módosított sztorival és kicsit más köntösben. Sokszor az események menete is deja vu-t sugallt. Az még ok, hogy nagyjából ugyanazokat a világokat kell bejárni, mint legutóbb, lesz tehát megint Pán Péter, Aladdin, Karácsonyi lidércnyomás, Micimackó, hisz azért ezek a legnagyobb Disney univerzumok. Mégis keveselltem az igazi újdonságokat. Egyedül talán a Karib-tenger kalózai (tök jó volt az a film) lepett meg, kellemesen persze. Ám igazából még ez sem akkora baj, hogy kevés az új világ, illetve sokszor hasonló dolgok történnek, mint az első részben. Jobban zavart, hogy néhány tájnál úgy











éreztem, hogy csak azért került bele a programba, hogy ilyen is legyen. Némelyik hely a fő történethez keveset ad hozzá, inkább csak időhúzásnak tűnt a megléte. Mintha a Disney csak úgy járult volna hozzá a játékhoz, hogyha a Square minden általa előírt univerzumot beleír a történetbe, ami így néha túltelítetté teszi a játékot. Bizonyos részeket én kivettem volna, mert feleslegesek. Ezért aztán lesz egy-két holtpont a sztoriban. Még szerencse, hogy mindig, amikor már éppen laposodna egy kicsit a történet, akkor bekövetkezik valami olyan esemény vagy nem várt fordulat, mely újra feltámasztja bennünk a lelkesedést.

Itt csak egy dolog nem tetszett, néha kissé bugyutának éreztem a pályák egy részét, főleg a kissé szögletes ellenségek által keltett enyhén gyerekes összhatás miatt.

KÜZDELMEK

A történeten kívül a másik dolog, ami nagyon tetszett, az a harc volt. Pedig ahogy az elején említettem, emiatt kicsit tartottam a programtól. A küzdelmek érzésem szerint élvezetesebbek lettek, mivel könnyebben kezelhetőek. Valahogy jobban urai vagyunk a helyzeteknek, nincs olyan érzésünk, hogy a gép csal.

élekre is, nem látszik annyira, hogy recések lenének. A harcok a közben a varázslatok és támadások pedig látványosak, mint egy igazi RPG-ben hatalmas effekt turbózással. Fontos, hogy még a legnagyobb kavalkádban sem lassul le a program, bár néha kissé nehezen átlátható, hogy mi is történik éppen.

A hangulat szempontjából nem elhanyagolható maga az audio kérdése sem. A hangok, meg a szinkron tökéletes, hozza a Square-es, Disney-s színvonalat. A zenék pedig kimagaslóan jók lettek. Ha arra van szükség pumpálják az adrenalint, máskor megnyugtatnak, sőt adott esetben elérzékenyítenek bennünket. Szerettem a muzsikákat, főleg a főellenségek alatt.



UTAZÁS

Ha már a világokról esett szó, akkor szólnom kell pár szót, hogy hogyan kell közöttük utazni. Itt nem lesznek nagy meglepetések, mivel hasonlóan a korábbiakhoz, most is egy űrhajóval repkedve, az ellenfeleket halomra lőve kell átkelnünk bizonyos részeken. Ezek a pályák arra szolgálnak, hogy átjussunk másik világokba, ezáltal előrelendítve a történetet (ha nem csinálunk meg egy ilyen pályát, nem mehetünk be az új helyekre). Érdekesség, hogy sokszor kapunk elágazásokat, azaz gyakorlatilag választhatunk, hogy merre akarjuk folytatni a kalandot. Ezáltal a program nem teljesen lineáris, sokszor rajtunk múlik, merre megyünk tovább. Ezek a lövöldözős részek tényleg élvezetesek, sokszor a klasszikus shot'em-upokat idézik.

Természetesen lehetőség kínálkozik a hajónk fejlesztésére is. Rendkívül apró részleteket is tuningolhatunk rajta, mely miatt ez az egész rész akár külön játékként is felfogható.

MARTIN BELESZÓL!

A kilenc pont Mikitől (meglepő, de a netes értékelések is mind minimum 85%-körül voltak!) elég ígéretes, bizonyára egy nagyon jó stuffal állunk szemben. Nekem mégsem jött be a game. Nem volt meg köztünk a kémia…

Ezzel együtt járhat, hogy az előző rész rajongói talán túl könnyűnek fogják találni a játékot. Ebben is van valami, de szerencsére nekik ott a Hard fokozat. Tény egyébként, hogy az USA verzió (amit én is teszteltem) könnyebb a japánnál. Nekem ez a könnyebbség jobban tetszett, nagyobb sikerélményt adott.

Tetszett, hogy a harcok alatt nagyon frankó kombókat lehet összehozni és a varázslatok is látványosak voltak. Különösen király volt a Drive parancs, amivel Sorával átváltozhatunk és mind két kezünkben karddal apríthatjuk a népet (ez amellett, hogy nagyon gizda, még hatékony is). Gyakran kombinálhatunk egymással karaktereket, mellyel szintén látványos, és ami a lényeg, hatásos csapásokat vihetünk be.

Mindezeknek köszönhetően én a harcokat sokkal jobban élveztem, mint az első részben, véleményem szerint a játszhatóság valamivel jobb lett.

A HANGULAT

A következő elem, ami nagyon sokat javult a grafika. Sokkal látványosabb helyszínek fogadnak bennünket. Lényegesebb, hogy a hangulati tényezőket nagyon jól fokozza mind a látvány, mind pedig az audio. Előbbi alatt azt értem, hogy a különböző Disney és Square világok tökéletesen lettek ábrázolva. Tényleg úgy érezhetjük, hogy belekerültünk az Oroszlánkirályba, vagy a Szépség és a Szörnyetegbe. És ez kiválóan átadja azt a hangulatot, amit ezektől a meséktől elvárhatunk. A karaktereket stílusa és kinézete is tökéletes, arc mimikájuk a rajzfilmeket utánozza. A hatás rajzfilmes, holott szó sincs cel-shadedről. A Square-es karakterek szokás szerint stílusosak, néhány Nobody igazi japános stílust kapott. Most is lesznek meglepetések, hisz egészen szokatlan vendég szereplők is feltűnnek majd a FF sorozat teljes skálájáról (neveket nem írok). A grafika kapcsán jobban figyeltek az

ÖSSZEGZÉS

Őszintén megvallva nekem nagyon bejött a KH2, pozitívan csalódtam benne. A remek történet és még az előzőnél is jobb harci rendszer miatt még jobb és színvonalasabb lett a játék, mint elődje. Néha ugyan leül a sztori, de ez csak átmeneti jelenség, sokat nem vesz a program értékeiből. Mivel a hangulat a tetőfokán áll, nyugodtan mondhatjuk, hogy a KH2 sikeresen túllépett elődjén. Bátran ajánlom mindazoknak, akik kedvelték az előző részt, de új játékosok is tehetnek vele egy próbát.

Veres Miki

KINGDOM HEARTS 2

SQUARE ENIX / DISNEY

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8MB (85kb)
analóg irányító (dual shock)

✔ jobban játszható, izgalmas sztori
× néha ellaposodik

9 pont



PLAYSTATION 2 LELTÁR

TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

A harcosokat mindenki ismeri. Meg az őket futószalagon gyártó tomklenszit is. A PS2-es változatot eme játékból viszont inkább ne ismerjétek meg, mert annyira hanyag az átirat, és olyan szinten ócska, hogy az már felháborító. Vannak kisebb változtatások a játékmenetben is, pl. az FPS nézet, meg a katonák irányítása, de minden másban elcseszték. Itt van mindjárt az animáció. Az ellenségek úgy mozognak, mint valami szörny a Silent Hill filmben, és kb. ugyanolyan buták is. Ez megkönnyítené talán a játékmenetet, de sajnos a mi hazafias fiaink sem az eszük miatt mentek át a kiképzésen. De még csak nem is az mi-



att, hogy teljesítik a parancsot, mert párszor tök hülyeséget csináltak az helyett, amit mondtam nekik. A grafikáról meg inkább jobb nem is beszélni, mivel a Konzol nem vicclap, ez a minőség pedig oda volna való. Csak sajnos nem poén, hogy teszteléskor egy vödröt kellett a hintaszékem mellé tenni, mivel félő volt, hogy sugárban hányok a homályos, rángatós, és ronda vizuális tartalomtól. Bleh.





MÁS VERZIÓ: XBOX, XBOX 360

4.5 pont

KNIGHTS OF THE TEMPLE II

A Templomos Lovagok történetét már elég sok film, könyv meg miegymás feldolgozta, persze a játékokkal egyetemben. Az első részben ugyebár sikeresen bezártuk a pokol kapuját, ám a gonosz démonfajzatok nem nyugodtak, így újra kell egy hithű és korabeli protagonista, hogy helyre tegye a dolgokat. Bár a Templomosok eredetileg Salamon király templomában a világ és az ember valódi keletkezéséről készült feljegyzéseket, valamint a Frigyládának nevezett, zsebreaktorral hajtott multifunkcionális készüléket találták meg, de hát maradjunk a hitelesnek tekintett történelemnél. A játékkal egész jól elvoltam, mellékesen meg Pali nevű karakteremmel, ki a páholy



nagymestere volt a 13. századi poligon Európában. Mentem, irtottam a szörnyezeteket a szabadon választható kvesztekben, fejlesztettem a képességeit, fegyvert meg egyebeket vásárolgattam, és nézelődtem a régi világban. Aki unja már a szuperhősöket meg a szilárdtest-, plazma-, lézerlövedékeket, és egy kis korabeli kardos hentelésre vágyakozik, az nézze meg eme terméket, mert neki találták ki.





MÁS VERZIÓ: XBOX

7.5 pont

OUTRUN 2006: COAST 2 COAST

Száguld a Ferrari, a csajom sikongat az anyósülésen meg lengeti anorexiás kezeit a gyönyörtől, hogy meglegyen a Heart Attack, szikrázóan kék az ég, a mazsolák pedig döcögnek a hatsávoson előttem. Ez az Outrun. Játszol vele pár délutánt, megnyered a megnyerhető cuccokat, talán elvered ismerőseidet a multipléjben, majd a polcodra száműzöd a játékot, vagy elcseréled valami másra. Ez is az Outrun. De nem róható fel hibának, hiszen az arcade ős készítésénél nem az volt a cél, hogy a figura órák hosszat szórakozhasson az ötforintosáért vagy a negyeddolcsisért. Azért nem ilyen vészes a dolog, mivel kaptunk új módokat, amikben



nem csak a féktelen száguldozással ejthetjük ámulatba a csajszit mellettünk. A kinézetben nincs alapvető változás, hiszen a régi játék alapjaira épült, és az irányíthatóság is teljesen ugyanaz maradt, már amennyire meg tudom ítélni. Szóval, ha neked megéri a két új mode (The Coast 2 Coast, OutRun Miles), akkor szaladj a boltba, és tégy magadévá egy példányt.





MÁS VERZIÓ: PSP, XBOX

8.5 pont

RPG MAKER 3

A konzolos kínálatból az RTS mellett az olyan programok is hiányoznak, amik az elhasználó kreativitását szeretnék kiaknázni. Vannak ugyebár a zeneszerkesztők, amiket magam is kedvelek, de aki maradni akar a játékok birodalmában, annak itt az RPG készítő legújabb verziója. Saját világot, szörnyezeteket, főhősöket, történetet és miegymást kreálhatnak azon szerencsések, kik nem csak az „attack" gombot tudják nagy lelkesen nyomogatni, hanem kifejezett vágy táplálja bennük ama lángot, ami az alkotás, és ezzel együtt az önmegvalósítás határtalan tarlótüzét élteti. Eddig is voltak már mondjuk pályaszerkesztők, pl. a Timesplitters gémekben, de ez teljesen más. Ám hozzá kell ten-



nem, hogy ez tényleg fejlesztés. Menük végeláthatatlan erdején kell átvágnia magát annak, aki valóban egyedi és korrekt világot szeretne, nem csak valami gnómot, aki leütve pár beszélő gombát egyből 25-ös szintű szuperlény lesz. Ám ha vevő vagy az ilyen piszmogásra, akkor PS2-n ennél keresve sem találhatsz jobb eszközt magadnak.

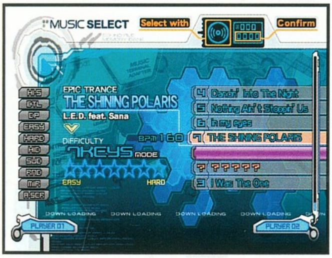
Dzson

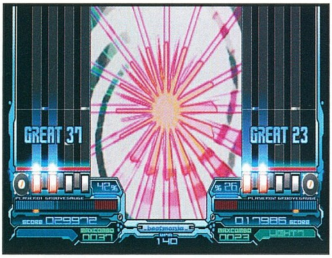


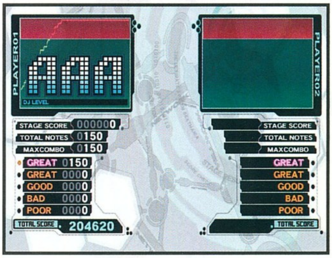


MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

7 pont







Volt nemrégiben egy álmom, ahol egy nagyszabású házibuliban voltam. Volt ott egy gyönyörűséges lány, akire a teljes kanfalka, beleértve engem is, egységesen ráfájdult. Összeszedtem a bátorságomat, vettem két mély levegőt és leültem mellé a kanapéra. Elkezdtünk dumálni. Ahogy lassan oldódtam, kezdtem belejönni a dolgokba. Érdekelte, amit mondok, és éreztem azt is, hogy tetszem neki. Aztán elsütöttem egy poént, és abban a pillanatban tudtam, hogy nyertem. A csaj szívből nevetett. A csaj rám kattant. Bizsergető izgalom járt át, tudjátok, amikor már biztosan érzed a ritmust, a beteljesülés már csak idő kérdése, és minden egyes múló másodperc tovább fokozza az izgalmadat. Teljesen feldobódsz, lazább, mi több, jó fej leszel.

Amire azonban még álmomban sem gondoltam, sőt a Nagy Álmoskönyv sem utalt rá, hogy az álomra következő második napon táncjátékot fogok kapni tesztelésre. Jobban mondva tánc és DJ játékot. Ahogy a *Konami* felelős részlegénél, a Benaminál mondják, „zeneszimulátort". Nem hangzik ez kissé nagyképűnek uraim? – kérdem én. Nos, hadd válaszoljak erre én magam: de. Ez ugyanis *MÁR* nem táncjáték, de *MÉG* (nagyon) nem szimulátor, a DJ-skedés meg kimerül az egy gombnyomással előidézhető „szkreccselés" fogalmában. A **Beatmania** műfaji meghatározása tehát az orcátlanság határát súrolja. Odaátról. Ez egy teljesen szokványos ritmusjáték, annál épp hogy csak egy hajszálnyival több. Ritmusjáték annyit tesz (aki nem tudná), mint funkcionális grafika és minimál irányítás közepette, adott gombokat, adott ritmusra nyomkorászni. Ebből táncjáték úgy lesz, hogy mindezt speciális szőnyeg-kontrollerrel tesszük, méghozzá valamilyen zeneszámra, így a mozgásunk – kellő ügyesség mellett – valóban a táncra emlékeztet.



A Beatmania nem támogatja a szőnyeget, sőt meglepő módon a normál kontrollert sem igazán, viszont egyedi irányítókarral támad. Itt visszautalok a hajszáltöbblet hasonlatra, de hogy egészen precíz legyek, azt a bizonyos hajszálat hosszában még ketté kell osztanunk. A hajszál egyik fele maga a kontroller, amit a játékhoz csomagolnak: egy csúnyácska, szögletes, posztszoci műanyagdarab hét gombbal és egy tekerővel, ami lemezjátszót hivatott szimbolizálni, és amellyel primőr módon szkreccselni tudunk. (Kábé egyetlen hangeffekt erejéig, ugyanakkor a jellegzetes ritmizációra képtelenül.) A hajszál másik fele pedig az az újítás, ami miatt nem átallották a készítők a szimulátor szót dísztáblán a játék nyakába akasztani, ami bár valóban jó ötlet, mégsem kellett volna elnagyolni: ahogy a megfelelő ritmusra a megfelelő gombot nyomod, úgy a zenét is befolyásolod némiképp. Minden gombhoz hozzá van rendelve egy specifikus hangfrekvencia-spekrum, teszem azt egy dobhang, egy vokálhang vagy egy szinti leütés, és ha jókor nyomsz jót, akkor a zenébe kellemesen belefekszik a téma, ha nem, disszonáns lesz. Így válik félig-meddig interaktívvá, ezáltal élvezetesebbé az anyag. Ezen kívül minden a szokásos: egy játékos, két játékos (koop és vs. mód is), betanítás, gyakorlás, szabad játék és unalom. Apropó, a program figyelmeztet, hogy a biztonságos játékmenet érdekében álljunk kellő távolságra a televíziótól. Ezt először nem igazán értettem. Hiszen ez csak egy játék. Talán megcsíp? Megharap? *Megüt? Később jöttem rá: halálra untat. Ezek szerint a kellő távolság az, amikor már nem is látod a képernyőt.*

A Beatmania 50+ darab nem túl igényes funky, groove, raggae, illetve techno, drum'n'bass és house jellegű „zeneszámmal" és egyedi „klippel" tör az életünkre. Cél nincs, csak nyomni orrvérzésig. Nekem a kilátástalanság miatt hamar eleredt az orrom vére, így szerencsére abbahagyhattam.

Tavaly, nem sokkal azután, hogy megnyertem a Grammy-díjat, de még azelőtt, hogy a nekem ítélték a Mr. Universe címet, fogadásból elindultam a tánc és DJ világbajnokságon. Nagy kaland volt, igazi nagymenőket kellett arcbaropnom és lekevernem. Kapásból ott volt a táncisten Fred Aster, akinek épp valami baja lehetett, mert rettenet fehér volt, és irtó darabosan mozgott. A ritmusmogul Michael Flatley szívós ellenfélnek tűnt, csak az angolkeringő okozott neki némi problémát, és az, hogy szkreccselni is szteppcipőben próbált. A higanymozgású 50 Cent nagy esélyesnek számított, de mivel nappal kábítószerezett, éjszaka gyilkolt (és nem fordítva), kizárták. A darabos Hip Hop Boys-t a kifinomult ízlésű, dühös tömeg egész egyszerűen feldarabolta. A sellőtestű Shaq O Neil olyannyira döngetette, hogy beszakadt alatta a parkett és többé senki nem látta. Robert De Niro iszonyat béna volt, de mivel istenáldotta színész, majdnem elhitette a zsűrivel, hogy ő a legjobb. Hideo Kojima koreográfiájának címét, az „Álcázás Művészetét" ugyan láttam a regisztrációs papíron, de őt magát egyszer sem. A végén már csak Chak Chuck Norris maradt, de mikor párbajra hívták a távoli Bruce Lee Galaxisból, eltelepoltált. Ennyi. A versenyt megnyertem, a csajokat azóta sem tudom levakarni magamról. De mi köze mindennek az új kontrollerhez? És az álmomhoz? Nagyon, de nagyon sok.

Nagyon kellemes álom volt. Flört közben a lány lassan hozzám hajolt, a levegő felizzott, a szívem dörömbölt. Az arca egészen közel került az enyémhez. A katarzis kitörni készült. Ekkor kedves, ámde feszült, várakozással teli hangon megkérdezte, hogy tudok-e táncolni. A kép darabokra hullott. Abban a pillanatban tudtam, hogy vesztettem. A becsület parancsára ugyan megpróbáltam odacsördíteni a parkettre egy férfiasat, de ezzel önmagamat aláztam. A kősziklába zárt ős-botsáska mozgás csakis katasztrófához vezethetett. A szépséges és cafrangos, bestetestű kis nunipárlat pillanatokkal később már valaki mással pörgött. Olyannal, aki tudott táncolni. Nagyon kellemetlen álom volt.

A tanulság tetszés szerint leszűrhető. Például, hogy az álmoknak nincsen értelme. (Merthogy ez egy nonszensz.) Vagy, hogy az álmoknak van értelme. (Merthogy hadilábon táncolok és az ezáltal keletkező, tudattalanba száműzött frusztrációs szorongás az álomban manifesztálódik.) Vagy hogy a lányok imádják azt, aki tud táncolni, aki pedig nem, azt gyűlölik, kinevetik, letagadják, leköpik és vasvillával megszurkálják. Vagy, hogy a disznóhús nyersen egészségtelen. De a legkézenfekvőbb talán mégis az, hogy legjobb, ha az ember mindig tart magánál övszert, mert sosem lehet tudni.

samatőr
samu@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

A csajok tényleg komálják, ha egy pasi tud táncolni. Én énekelni tudok csak. Azt viszont szívbemarkolóan. Amikor fürdés közben néha kieresztem a kincset a torkomból, a környékbeli macskák mind ott bagzanak az ablakom alatt. Ők távolról kiszagolják a tehetséget.

BEATMANIA

KONAMI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

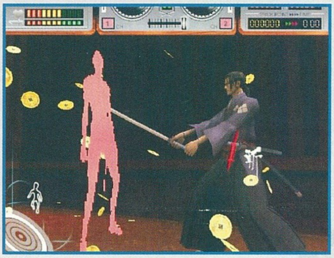
1-2 Játékos
memóriakártya 8mb
analóg irányító (dual shock)

✔ a beatmania játékteremben üt
✕ otthon te ütöd őt

6 pont







A Samurai Champloo két nagy meglepetést is okozott. Az első az volt, hogy semmiképp nem tudtam „miatyánkat" lebeszélni a két oldalas tesztről – pedig felhoztam ama tényt is, miszerint eddig sajnos az anime filmek játékká való átlényegülésükben nem teljesítettek valami jól. Ezt követően viszont az lepett meg, hogy jelen esetben (a rossz szokástól eltérően) egy használható metamorfózist kaptunk, amivel az eredeti anime rajongói teljesen meg lehetnek elégedve, illetve akik nem ismerték eddig a rajzfilmet, most azok is kedvet kaphatnak a beszerzésére.

Ne lepődjenek meg azon, hogy a bevezető zene afféle hiphop, vagy inkább gangxta (szamuráj) rap a stílusát tekintve, eddig ez nem volt jellemző eme rajzfilmstílusra, sőt, a ronda szavak kifütyülése helyett is a kiscratchelés a módi mostanság. A zene mivolta így első olvasatra gondolom sokak szemöldökét emelte feljebb, de nem kell izgulni, mert a tradíciók ilyenformán történő megsértését ellensúlyozza az a tény, hogy japán leghíresebb hiphopperei állnak a produktum mögött, és a rajzolt világgal teljesen jól harmonizáló, annak hangulatát – főleg a harci jeleneteknél – pozitívan megdobó rigmusokról van szó. Miután kibólogattuk magukat az intro alatt, realizálódhat bennük a rajzok fura mivolta, amit később megmagyaráz az a tény, hogy a sorozat mögött áll pl. a Kill Billből ismert Kazuto Nakazawa, és ettől oly ismerősek a stílusjegyek. De rokonságot említhetnék a Cowboy Beboppal is, ám most inkább fókuszáljunk a három hősre, kik nem rendelkeznek régi és patinás múlttal, hiszen csak olyan két éve jött ki az első film a 26 részt számláló sorozatból, egészen pontosan 2004 májusában. Első, felületes szemrevételezésre nincs semmi különlegesség a részek történetben, sőt, talán kissé gyengusznak is fogjuk érezni a sztorit a tipikus „epizodista jelleggel", ahol a három központi figurán kívül más szereplő maximum háromszor tűnik fel a képernyőn. Ám a rejtett dolgok és más összefüggések sok érdekességet takarnak. A varjú és szem motívumok, amik Watanabe névjegyei és igen sok részben feltűnnek, valamint a karakterek múltjára mutató utalások és történések sem rajzolódnak ki rögtön az első körben. Persze, a filmek azért egyszeri nézetre is élvezhetőek, és személy szerint csak ajánlani tudom a megszerzésüket.

A megszokott japán alapossággal belsőleg és külsőleg egyaránt kimunkált főszereplők már kezdéskor összejönnek, amikor is Fuu megmenti Mugent és Jint a biztos haláltól, cserébe pedig a segítségüket kéri abban, hogy megtalálja a napraforgó illatú szamurájt. Mugen és Jin amellett, hogy az utolsó részig nem deríthetik ki, melyikük a jobb kardforgató, még totális ellentétei is egymásnak. Mugen szeleburdi, hanyag, végtelenül laza és szókimondó. Jin pedig egy tipikus rónin, megfontolt, tradicionális, és szótlan, magába mélyedő típus. Fuu az összekötő kapocs kettejük között, a bájos és cserfes leányka. Ám van egy közös tulajdonságuk mindhármuknak, ami elég gyakran bajba is sodorja őket, ez pedig az éhség. Mindig, mindenhol csak ennének, és mivel pénzük nincs rá, így változatos módon próbálnak meg hozzájutni (a lóvéhoz és a kajához egyaránt). Az anime másik jellegzetessége a gyakran fellelhető anakronizmus, vagyis olyan dolgok felbukkanása, ami abszolút nem jellemző az adott korra. Ugye rögtön itt a zene, de van benne még baseball, DJ, hanglemezbolt, graffitik, ami alapján remélem mindenki számára világos, hogy tényleg nem egy klasszikus animével van dolgunk.

Imigyen kiokosodva a sorozatról meg miegymásról, hipphoppanjunk a játékba. Jótékony módon nem dobnak bele minket egyből a mélyvízbe, hanem mehetünk gyakorolni a harcot a dojo-ba. Ez szükséges is, mivel nem elmeháborodott csapkodás lesz a játékmenet lényege, hanem intellektuálisabb módon verekedhetjük át magunkat a történeten.

Itt van egyből a „Combos", ami nőben is jó ugyebár. A lenyomható kombó konfigurációkat felül láthatjuk kijelezve, gombok szerint, ami eléggé könnyű elsajátíthatóságot eredményez. Ezek voltaképpen ritmussávok, mivel új mozgásokat a hanglemezboltban vásárolhatunk magunknak. A kombófa helyett kérhetjük a „DJ turntable", vagyis a hanglemezes keverőpultos nézetet is, amin fizikailag látjuk, hogyha váltunk a két lemez között a jobb joy-jal. Szerintem érdemes a kombófa nézetnél maradni, mivel itt nyomon követhetjük azt, hogy éppen hol járunk benne, mivel több leágazáson is elmehetünk más irányba, valamint van egy négyzettel kiemelt mozdulat, ami fontos jelentőséggel bír, és amit alant meg is magyarázok.

SAMURAI CHAMPLOO

www.samuraichamploo.com



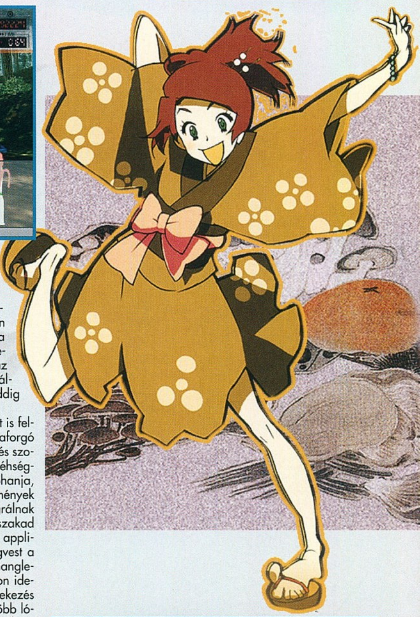












A következő dolog viszont még nem ez, hanem az ellentámadás, „külföldiül” Counterattack. Ezt az eksönt úgy vihetjük véghez, hogy ugyanakkor támadunk, mint az ellenfél, aztán ha ez sikeres, már csak le kell nyomogatni gyorsan a képernyőn megjelenő gombokat. Az ezt követő tanítás alapja a bal alsó sarokban látható, koncentrikus körökkel megjelenített Tension mérőnk. (Erről később kiderült, hogy hangszórót ábrázol – szóval ez lehet az animékben a tradicionális hangszóró ábrázolásmód, mert én mindenre gondoltam, csak arra nem.) Szóval, ezen, meg a felette epilepsziás görcsökben vonagló vonalemberkén követhetjük nyomon az izgalmi feszültségünket. Ez töltögető életmódot folytat, ha sikeres támadásokat eszközlünk, viszont fogy, ha rajtunk eszközlik ugyanezt. Ha eléri a maximális szintet, akkor változik a kombófánk, és megjelenik rajta a fent emlegetett piros kockácska, amit ha elérünk kombózáskor, akkor a sebességünk hasonlatos lesz a pálcikafigura mozgásához, vagyis rohadt gyorsan fogunk animálni, és eme állapotban minél többet rákombózni az ellenünk támadókra. Ennek amúgy Hyper Mode a neve. A következő két eksön a Technique gombhoz kapcsolódik, ami alapesetben a Kör. Ha ezt ügyesen, egy pillanattal a találat bekapása előtt nyomjuk meg, akkor speckó védekezést kapunk, ha viszont a Counterattack után tesszük ezt, és még a megjelenő gombkombót is ügyesen beütjük, akkor a fárasztó Tension töltögetés kikerülésével rögvest a Hyper mód a jutalmunk. Na, de ez még nem minden! Ugyanis ha maximum Tensionnél ütjük-vágjuk az ellenfelet addig, ameddig a feje felett megjelenik egy sárga csillag (vagy eleve olyat támadunk, akinél megvan), akkor egy kis reflexjáték keretein belül először le kell nyomni a megfelelő gombot, majd pedig turbó módon nyomogatni a gombokat a megadott idő lejártáig, amikor is annyi életerőt kapunk vissza arányosan, amennyit a fickóra csaptunk. Sőt, ha túlléptük a száz ütést, akkor egy meglepi dolog is történni fog, de ezt nem mondom el, mert akkor annyira sem lesz meglepi, mint amennyire meglepi lenne akkor, ha nem mondanám el. Ha nem lenne világos az, amit leírtam, akkor majd az lesz betanulás közben, mivel nem a betanítás a célom általában, hanem a játék főbb lehetőségeinek az ismertetése.

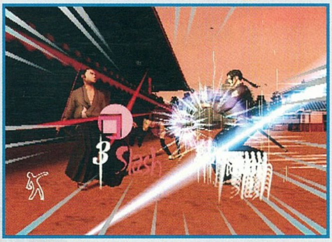
A történetben három karakterrel indulhatunk, mármint nem egyszerre, hanem választhatunk magunknak hőst. Kettő adódik, hiszen a csapatból Mugen és Jin a harcos, viszont a harmadik nem ám Fuu, hanem egy megnyerhető fickó, aki affféle vendégsztár és aki végigasszisztálja a történetet is. Nagyon kellemes és hasznos a játék szavatossága szempontjából az, hogy nem csak külön történet jár a fickókhoz, de más kombókat is tudnak rányomni a gonoszokra, és ez még illik is az adott karakterhez. Mugen ugyanis leginkább támad, nyomul előre, míg Jinnél a cseles kitérés, védekezés is komoly szerephez jut. A fehér hajúról nem tudok nyilatkozni, mert bár az olvasó az első, de amíg Martinnak egy tízest (ezret) kell leperkálnom oldalanként azért, hogy írhassak a Konzolba, addig nem fogom összetörni magamat.

Az alaptörténet jó szokás szerint egy külön epizódként is felfogható. A három szereplő szokásához híven a napraforgó szagú fickót keresi, szokásához híven éhen akar halni, és szokásához híven ez miatt kerül bajba, amikor Mugen az éhségtől hallucinálva óriási disznónak néz egy hajót, megrohanja, felugrik rá és elkezdi rágni. Rövidesen sarkvidéki körülmények között találják magukat, majd támadó ninja-félék ugrálnak elő a hóból, és megejthetjük első küzdelmünket. Innen szakad szét a történet három ágra, mert míg Mugenbe kígyót applikál egy boszorka és elszakítja társaitól, addig Jin rögvest a városkában kezd. Itt ügyesen vásárolhatunk új kombó hanglemezeket (Mugen előbb is hozzájuthat ilyenekhez félúton idefele), és különféle módosítókat, úgymint kőcukor (védekezés növelő), famedve (támadás), jószerencse a pénzben (több lóvé begyűjtése), vagy csirkebábú (Tension emelő). A pénz kapcsán megjegyzem, hogy kétféle fizetőeszközt verhetünk ki az ellenünk támadókból. Az első a sima, coin típusú érme, ami a cuccok vásárlásához kell, a másik pedig egy kisebb kocka aranyhoz hasonlatos, coban a neve, és főleg a pályazáró kapukat őrző embereknek kell vele fizetni az átjutáshoz. Ez jó dolog, mert nem lehet végigrohanni a pályán a harc elkerülésével, ugyanis fő bevételi forrásunk a levert ellenfelek után jár.

A bejárható út szerencsére nem lineáris, hanem elágazásokkal tarkított. Sajnos ezeket külön töltögeti a játék, ami zavaró és felesleges, mert bőven beleférne a memóriába több szakasz is, a boltokkal együtt. A városkában ügyes kis aljátékokat játszhatunk, bogárbirkózásra fogadva vagy Fuu-t benevezve egy evőversenyre. Mint olvashatjátok, a feladatok nem egysíkúak, és a harci részeket összekötő történet is elég jól alakulgat. A kezelést sem bénázták el, ráadásul a kamera is előre pogromozott útvonalat követ, vagyis nem fogunk kínlódni a tekergetésével. Vehetünk egyébként extra fegyvereket is a sikerélmények megsokszorozása érdekében, viszont vegyük figyelembe azt, hogy az erős cuccok általában hamar le is amortizálódnak, és akkor bízhatunk a szerencsénkben, hogy valamelyik feltörhető ládikában nem életerő növelőt vagy más módosítót lelünk, hanem fegyverjavító cumót. Ezeket illik a főellenségekre tartogatni, mert míg Mugennel az elsőt viszonylag simán levertem, addig a másodikkal, aki bombákat dobált és teleportálgatott, megszívtam párszor. Ugyan volt folytatási lehetőség, de ekkor a rohadék játék nem rakta vissza a két gyógyítós ládikát a terepre.

Amúgy szerintem tényleg jó lett a Samurai Champloo, grafikai szempontból és a hangok-zenék terén is. Szuperek például a harc közben alkalmazott rajzfilmes elemek, a pengék nyomvonalán felvillanó csík, és a háttér dinamikus használata. Ha animés vagy, úgyis kipróbálod. Én csak ajánlani tudom.

Dzson







MARTIN BELESZÓL!

Azért ragaszkodtam a két oldalhoz, mert 1.) megérzésem azt súgta, ez egy nagyon egyedi játék, 2.) Attila baromi komoly oldalakat tervezett hozzá. Remélem mindent megmagyaráztam.

SAMURAI CHAMPLOO: SIDETRACKED

BANDAI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (105 KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ Jó anime, jó feldolgozásban
× Nincs meg az összes része nekem

7 pont





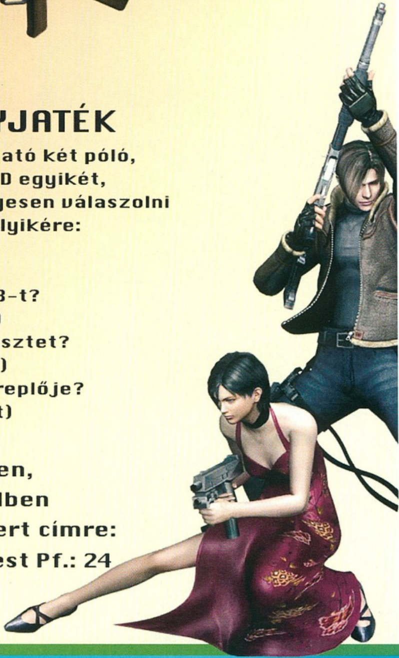


MÁJUSI NYEREMÉNYJATÉK

Ha meg szeretnéd nyerni az itt látható két póló,
vagy a Resident Evil 4 gyűjtői DVD egyikét,
akkor nem kell mást tenned, csak helyesen válaszolni
a következő kérdések valamelyikére:

Ki nyerte a 2002-es foci VB-t?
(Kérdés a FIFA pólóért)
Ki írta a Konzolban a Black tesztet?
(Kérdés a Black pólóért)
Ki a Resident Evil 4 férfi főszereplője?
(Kérdés a Resi 4 DVD-ért)





**A megfejtéseket levélben,
levelezőlapon vagy emailben
várjuk (június 30-ig) a jól ismert címre:
COMGAME 576 Kft. 1139 Budapest Pf.: 24**

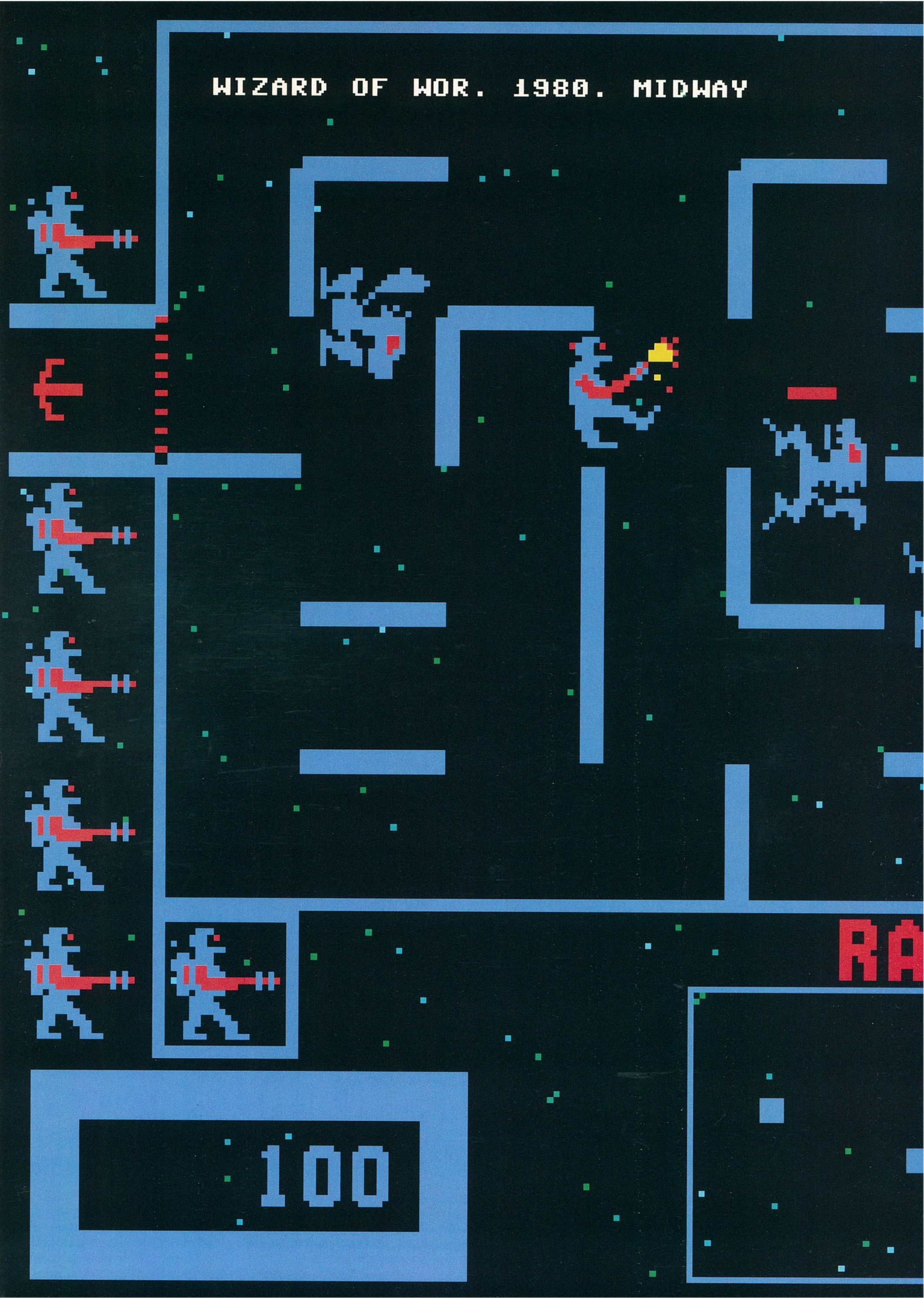




NYEREMÉNYJATÉK SORSOLÁS

Nyertesek:

Igaz Attila - Bük
Steinerné Szabó Beáta - Brennergbánya
Majer Zoltán - Kisszállás
Nagy Zoltán - Dunaföldvár

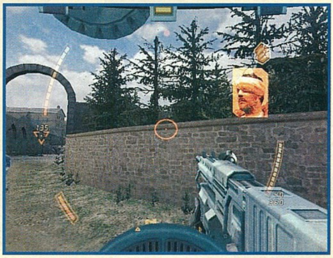

WIZARD OF WOR. 1980. MIDWAY
RA
100


AR
0









Sajnos, amióta az Xbox 360 „felütötte a fejét”, már igen kevés igényes gémet adnak ki Xbox-ra, és ha akad is néhány, azok is inkább csak konzolos multiplatform stuffok, vagy PC-s átiratok, a többé-kevésbé exkluzív játékok zöme pedig inkább kisebb cégek alacsony költségvetésű alkotásai. A **Classified: The Sentinel Crisis**-szel is hasonló a helyzet, ahol a kevésbé neves *Global Star* egy olyan fejlesztőcég egy gyengébb FPS fejlesztését adta ki, amely ez idáig csak közepes GBA játékokra szakosodott. Hogy pontosabban fogalmazzak, a Torus Games eddig mérsékelten sikeres konzolcímeknek, pl. a Dead to Rights-nak, vagy a Fantastic 4-nak a gyengén sikerült GBA átiratait vállalta. Merőben szokatlan vállalkozás tehát részükről, egy ez idáig Xbox exkluzív címmel előállni, főleg hogy egy félig-meddig taktikai témájú FPS-ről van szó.

A Clasified háttérsztorija igen erősen hajaz a mostanában nagyon felkapott Ghost Recon: Advanced Warfighterre. A játék főhőse egy Black Ops katona, aki részese az amerikai hadsereg titkos Sentinel programjának, melyben egy intelligens harci ruha, és a multifunkcionális OIWC gépfegyver prototípusait fejlesztették ki. A program mögött álló tudósnak nyoma veszett a Balkánon, neked pedig a lázadókkal összeállva kell az ellenséget bemérni, és a tudóst kiszabadítani, mielőtt a Sentinel technológia rossz kezekbe kerül.

Elsőre kissé bugyuta egyszemélyes hadsereg sztori, és ez esetben nyugodtan ítéljünk is elsőre, hiszen a játék színvonala körülbelül meg is felel az előtörténetnek.

MARTIN BELESZÓL!

Ugyanaz történik, mint anno a PS1-nél. Elfogynak a jó játékok, előtérbe kerülnek a kis „sufni fejlesztők”, és elárasztják a piacot a sz*rjaikkal...

Az első pályán kapunk egy rövid magyarázatot ruhánk, illetve sisakunk működési elvéről. GRAW rajongók figyelem, bizony, a használati utasítást egy helikopterben, útban a célhelyszín felé tudatják velünk. Kiszállás után egy röpke pillantást vetve a pályára máris komolyabb csalódásban lehet részünk, majd miután a létra segítségével lemásztunk a háztetőről, és részt vettünk az első tűzharcban, ez a kesernyés szájíz csak fokozódik bennünk. A sikátoros kihalt terep puritán megjelenítése egy dolog, de sajnos egy árva mozgó objektumot sem találunk az egész játék során. A ránk támadó rém bugyuta ellenfeleket mintha klónozták volna, amely leginkább akkor szembeötlő, amikor egyszerre többen is támadnak ránk. A játék mesterséges intelligenciáját jól jellemzi, amikor elszórakozgattam vele, hogy balra-jobbra oldalaztam az előttem lövöldöző sapkás gépfegyveres előtt pár méterrel. Ha megjelentem tüzelt, ha visszabújtam fedezék mögé, csak állt mozdulatlanul, de annyi esze nem volt, hogy arrébb másszon egy centit, pedig még egy segítőtárs is állt mellette, de ő sem adott neki semmilyen tippet.

Intelligens ruhánknak hála egy scanneren keresztül pontosan lokalizálhatjuk az ellenség pozícióját, és általában méterre pontosan jelzik is nekünk az úti célt. A nightvision is igen hasznosnak bizonyult, minek után igen gyakran mászkálunk sötét folyosókon. Életerőnk a Halo 2-höz hasonlóan leginkább egy energiapajzshoz hasonlítható, mely sérülés után idővel visszatöltődik. Az elsőre értelmetlennek tűnő medikitek pedig leginkább komolyabb tűzharcokban hasznosak, ahol nincsen idő, vagy egyáltalán esély fedezéket találni a lassú visszatöltéshez.

Az olyan többé-kevésbé egyszerűbb feladatokon kívül, mint az XY objektumok begyűjtése, Kovács Pista kilövése, vagy VV Jani kimentése, csak egyetlen tényező hoz valamilyen színt a játékba, és az az OIWC multifuncionális fegyverünk fejlődése. Idővel akár 6 féle fegyverré, többek között sniperré és shotgunná is alakítható, de a játék elején még csak a gépfegyver, és az aknavető része elérhető.

Az irányítás viszonylag jó, ám gyakran akadhat az az érzésünk, mintha nehézkesen mozognánk, amely leginkább oldalazásnál szembetűnő. További apróbb problémáim leginkább a gombkiosztással voltak, ugyanis egyes funkciók nem érhetők el az analóg karok mozgatása közben, márpedig ez harc közben igen zavaró lehet, és pl. a sniperezés is igen körülményesnek mondható.

Foglaljuk tehát össze. Érdemes-e beruházni a Classified: The Sentinel Crisis-re? Ha engem kérdezel, hát nem nagyon. A grafika, és a mesterséges intelligencia épphogy megközelíti az elfogadható mércét, a játszhatóság rendben van, ám az irányítás olykor kissé nehézkes, a játék hossza, vagyis a 20 rövid küldetés első végigjátszásra inkább csak olyan 8-10 óra körül áll, multiplaynek az ég adta világon semmi nyoma sincsen, a hangulat tekintetében pedig leginkább az unalmas jelző jut az eszembe a küldetésekről. Ami a játék taktikai oldalát illeti, hát nem sokkal nyújt többet, mint bármelyik szokványos FPS, magyarul az is csak kevésbé van neki. Mik tartoznak a pozitívumok közé? Nos, leginkább csak a multifunkcionális fegyvert tudnám említeni, azon belül is főleg a sniper használatát, de ezen a téren sem kiemelkedő a stuff. FPS gyűjtőknek esetleg ajánlhatnám, másnak nem nagyon. Ha pedig valaki mindenképpen egy hightech katonát szeretne irányítani taktikai shooter témában Xboxon, akkor sokkal nyugodtabb szívvel ajánlom neki minden bugjával együtt is az előző számban tesztelt GRAW-ot.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

CLASSIFIED: THE SENTINEL CRISIS

GLOBAL STAR / TORUS GAMES

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

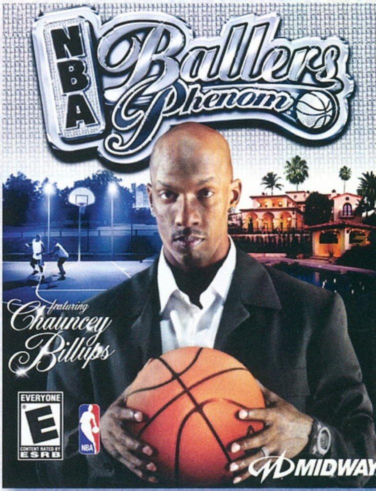
1 Játékos, DD 5.1, 16:9

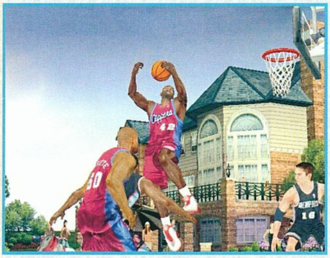
✔ multifunkcionális fegyver, sniperezés
× unalmas harmadrangú FPS

4 pont

ZSÁKOLJ, HA TUDSZ!











Még emlékszem azokra az időkre, amikor először játszottam kosárlabdás játékkal – hát az biztos, hogy nem ma történt. Egyszerű kis game volt, szabályok alig-alig voltak benne, az irányításhoz elég volt pár gomb nyomkodása, a maiakhoz képest nem volt megáldva valami jó grafikával, de akkor ez volt a csúcs. Még az is rémlik, hogy totálisan le lehetett butítani az ellenfelet és a játékot (nehézségi szintet levenni, szabályokat kikapcsolni). Hát igen, akkor még volt egy cég, aki csinált ilyen stuffot, de ma már évente legalább 3-4 kosaras játékot kapunk. Ennek az az előnye, hogy mindenki választhat a műfajban neki megfelelő csomagot.

Most éppen itt van nekünk ez az **NBA Ballers: Phenom** című csemege, szerintem nem is fecsérlem tovább a szót, nézzük, mivel van dolgunk. Mikor megnéztem a bevezető filmet helyből simán leesett az állam. Nagyon komoly, bemutat egy-két extra szereplőt a game-ből. A bitang jó intro után szerintem egy még hangulatosabb menübe fogunk csöppeni, ahol lehetőségünk van a szokásos dolgokra: állásaink betöltése, zenék meghallgatása és persze belevethetjük magunkat a versenybe is. Ha minden videojátéknak ilyen főmenüje lenne, akkor az emberek sokkal nagyobb kedvvel vágnának bele a stuff nyomatásába, hiszen a hangulat már itt megragadná a játékosokat. A zenét mintha ráöntötték volna a korongra, úgy passzol hozzá. A Bring Your Game alatt tudtok játékmódot választani. Lehet 1vs1, 2vs2, 1vs1vs1, tudtok gyakorolni, és persze van torna is (nem a régi tévétorna, nem kell félni :).

A játék célja az, hogy mi érjük el a verseny által előírt pontokat hamarabb és ezalatt különböző trükköket, cseleket, blokkolásokat és labdaszerzéseket vigyünk végbe (külön pontozással számolja a game). Ezeket a „szépségpontokat" akkor kapjuk meg, ha például sok csel után szerzünk egy kosarat. Igazi ellenfelet megszégyenítő trükkök vannak: nekem az a kedvencem, mikor rádobjuk az ellen fejére a lasztit, arról visszapattan, és amíg ő szédeleg, simán dobunk egy kosarat. Miután kiválasztottuk milyen módban szeretnénk játszani, kétféleképpen tudunk embert választani (Quick Pick és a Standard Pick). Az elsőnél csak a játékos tulajdonságainak mértékét, besorolását láthatjuk. A második variációnál részletesebb infót kapunk a versenyzőről. Meglehetősen nagy részletességgel le vannak írva a kosarasok adatai, sőt még a specialitásuk is fel van tüntetve, de itt kicsit sokat tölt a program. Ha sikerült választanunk, akkor a következő és egyben az utolsó lépés a helyszín választása. Lehet játékosok villájának a hátsó kertjében, a parkban, sportcsarnokban, jachton és még stúdióban is mérkőzni. Most már jön a kőkemény harc a pontokért, a dicsőségért.

Amikor először láttam meg a játékot nem igazán akartam hinni a szememnek, mivel *meglehetősen* szép a külcsín. Nos mit is látunk a képernyőn? A sportolók neve melletti kosárlabda jelzi hány pontot szereztünk addig, nevünk alatt pedig a kivitelezésért kapott pontszámok láthatóak. A hátsó gombokkal tudunk sprintelni, erőnket a nevünk mögötti színes csík jelöli. A bal felső sarokban van egy sárga szám, ez jelöli mennyi pontot fogunk kapni trükkjeinkért, kosárszerzés esetén. Az X-szel tudtok cselezni, és szerelni, az Y-nal tudtok felugorva blokkoni, a B-vel dobjátok rá a labdát vagy zsákoltok, és az A-val passzoltok. A bal oldali analóggal lehet az embereteket mozgatni, a jobb oldalival cseleztek. Az irányítás könnyed, jól és könnyen elsajátíthatóak a cselek, hamar bele lehet jönni, és nagy meccseket lehet vívni. Egyedül is jó szórakozást nyújt, de multiban kifejezetten erős a játék.

Azt hiszem, ha csak egy kicsit is vonzódtok a multis sportjátékokhoz, ezt mindenféleképpen ki kell próbálnotok, hiszen három haverotokkal zúzni ezt a bitang programot nem semmi élmény. Hogy van-e benne hiba? Hát nincs olyan sok hibája, de azért akad egy kettő. Az embereknek a háttérben monotonná válnak, sokszor ismétlik magukat, és én kicsit kevesellem a játékmódokat is, ráadásul sokat tölt. Egy szó, mint száz, szerintem ezt a stuffott azért nagyon eltalálták majdnem minden téren. Nekem nagyon bejött és napokig nyúztam. Kosárfanoknak kötelező és kihagyhatatlan darab, de szerintem mindenképpen megérős minden sportkedvelő gamernek.

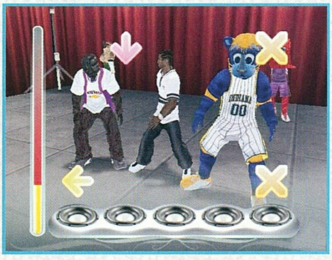
Az elején meséltem a régmúltról és az akkori kosaras játékokról. Talán majd pár év, évtized múlva erről a stuffról is így fogok vélekedni. Kíváncsian várom, mit fognak igazán nyújtani nekünk a nextgen képviselői? Lehet, hogy kicsit korai ez a gondolatmenet, de vajon mi lesz az újgenerációs gépek után? Persze ez még nem idevágó téma, de azért engem érdekel és várnám erről a ti véleményeteket is.

Na, vissza a tesztalanyunkhoz: pörgős, hangulatos, egy szóval próbáld ki!

Balu

MARTIN BELESZÓL!

Én meg azt mondom, vásárlás előtt azért próbáld ki, főleg, ha már 3-4 hasonló kosaras játék sorakozik a polcodon. Nincs azért ezek között annyi különbség. A neten 7.5 körül kapott általában.



NBA BALLERS: PHENOM

MIDWAY

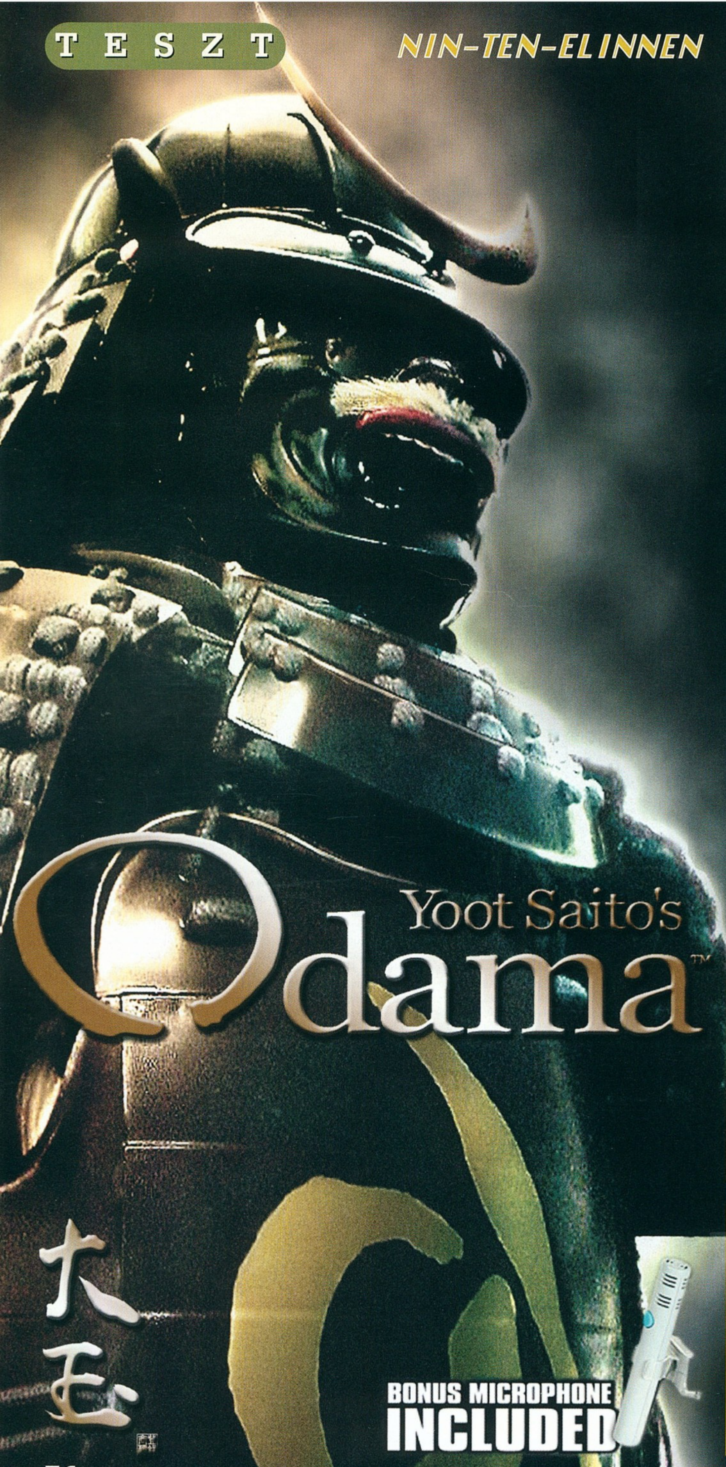
MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-4 Játékos, dd 5.1, xbox live

✔ hangulat, meg minden
× talán több játékmód kéne

8 pont





PAST

Flipperbe oltott stratégia – formabontó, szokatlan, furcsa stílus, ám az ötlet nem új keletű. Pontosan 16 esztendővel ezelőtt a Compile-NEC páros már megvalósította, minden erőforrást kisajtolva a TurboGrafx-16 borítása alatt rejlő hardverből. A Devil's Crush nem aratott osztatlan sikert a nyugati világ gamer köreiben, melynek okai az elbaltázott marketingkampányban keresendők. A Vivarium szerencsére látott és lát fantáziát az alapkoncepcióban: a kvalitásaiban kitűnő Seamant és a hasonló paraméterekkel bíró The Tower SP-t jegyző csapat már a 2004-es esztendő E3 expóján prezentálta a Devil's Crush továbbgondolását, és az **Odama** azóta is visszajáró vendége a nagyobb kiállításoknak, ám a fejlesztési ciklus terminusa folyton-folyvást tolódott, így lett végül a Gamecube utolsó játékainak egyike, mely immáron korrekt, a feudális Japánba helyezett háttértörténettel, viszonylag kiváló vizualitásokkal és formabontó játékmenettel próbálja sikerre vinni azt, ami elődjének nem sikerült.

PRESENT

Kagetora Yamanouchi királyi sarj – apját barátai és hű alattvalói váratlanul, játszi könnyedséggel tették el láb alól, elvéve birodalmának tetemes részét, megfosztva minden kincsétől. Az ifjú hadvezér bosszút esküdve összegyűjti maroknyi követőjét és a titokzatos hatalmas fémgolyóbist, az odamát, hogy visszaszerezze jogos tulajdonát és hogy megbosszulja felmenője halálát. A Neen-ten-doh ideológiáját követő harcmodor – melyben az egyén szerepe a csoport érdeke mögé szorul – hatásosnak bizonyul, ám hosszú az út a bosszúhadjárat végeztéig. Az Odama alapjai a klasszikus értelemben vett stratégiából táplálkoznak, mely sem a megcélzott platformtól, sem a konzolvilágtól nem idegen műfaj, ám megvalósítása során olyan formabontó fogaskerékkel sikerült párosítani, melyre eddig csak az említett egy alkalommal volt példa. Az egyenlet egyik oldalán az ősöreg flipper lecsupaszított és leegyszerűsített elemei állnak a pálya alsó szegmensét elfoglaló két-, a csatatér többi részén pedig opcionális plusz karokkal. A dolgot bonyolítja az objektumokkal, épületekkel

















tarkított csatatér, valamint az ezen masírozó gyalogos sereg, mellyel az ellenfél is rendelkezik. A cél a védelmi vonal ledöntése, illetőleg a képernyő legfelső traktusában található városközpont elfoglalása. A katonák irányítását a játékhoz **alapból csatolt** és a kontrollerre pattintható mikrofon segíti, a 11 verbális parancs segítségével villámgyorsan késztethető a lobogónk alatt küzdő kompánia rohamra, masírozásra, visszavonulásra vagy épp a szemben álló fél módszeres legyilkolására. A flipper vonulatot erősíti a power-upok töménytelen mennyisége, melyek egyrészt növelik a seregek morálját, másrészt erősen növelhetik a támadás hatékonyságát. A hatalmas fémgolyóbisnak ebben lesz szerepe: első használata a peonok által hordozott harang eltalálásban van, az így kreált hanghullám minden közelben tartózkodó egységet ledönt a lábáról, sőt – ha sikerül misztikus energiával felvértezni a hangszert, úgy addícionális emberekre tehetünk szert, egyenesen az ellenfél karmaiból kihalászva a bakákat. Azonban az odama elsődleges feladata az említett állások, tornyok ledöntése, valamint új utak megnyitása a továbbhaladáshoz.

Csakhogy: a verbális kommandírozás érdekes alapötlet ugyan, de mint használható kontrollálási alternatíva kiforratlan, főleg, hogy bár a mikrofon állandóan aktív, a parancskiadáshoz muszáj nyomva tartani egy gombot, mely egyrészt roppant bosszantó, másrészt jelentősen elvonja a figyelmet a harctéren zajló küzdelemről és különösen az Odamáról – ez pedig hozzájárul az amúgy is magasra belőtt nehézségi fok ugrásszerű növekedéséhez. Hiába utasítható a saját sereg arra, hogy masírozzon előre, vonuljon vissza, támadja a bal- vagy a jobb szárnyat, gyülekezzen egy megadott ponton vagy tartsa fel az ellenfelet, ha az állandóan csökkenő morál miatt nem egyszer ignorálják az utasítást, a saját fejük után mennek, ez pedig mondanom sem kell villámgyors, látványos halálukhoz vezet. Ráadásul a küzdelemnek akkor is vége szakad, ha a harang kivezénylését követően az ellenfél azonnal visszaszorítja a mindent ütő fegyvert – közben pedig alattomos módon kisebb akciócsoportot vezényel a két flipper közé, ami szintén instant Defeat feliratot von maga után, hasonlóan akkor, mikor az Odama elhagyja a pályát. Bár az oldalunkon harcoló sereg morálja növelhető az ágyúból kilőtt rizses zsákok segedelmével, az Odama pedig a kunyhók mélyére rejtett zöld bogyóval remek toborzó képességre tesz szert (melynek köszönhetően akár az ellenfél oldaláról is hű harcosok zsákmányolhatók!), mégis az egésznek van egy sajátságos, kifejezetten kaotikus jellege; pontosan ez öli meg az Odamát. Egyszerűen élvezhetetlen az a tehetetlenség, amit már a második csata során meg kell tapasztalnunk. Mivel minden egyes harc időre megy – többnyire napfelkeltétől az éjszaka beköszöntéig –, így létfontosságú a gyors és hatékony támadás, ám a rohamosan csökkenő harci kedv, a nehézkesen irányítható Odama, a folyamatosan támadó ellenfél miatt a legtöbbször azt sem tudja az ember, hogy mit is csináljon először: túl sok a tennivaló, kevés az idő, az irányítás átláthatatlan. Éppen ezért az esetek többségében olyan dolgokat művelünk, amiről fogalmunk sincs, hogy mit von maga után – gátak kinyitása és elzárása, hidak leeresztése – és nem is akarnánk megtudni, de nincs mit tenni. Ami valójában fontos lenne, az gyakorlatilag lehetetlen, lévén az Odama önálló életet él, hiába is toszogatjuk a két karral, valójában arra megy amerre jól esik neki és amerre az elébe kerülő terepakadályok lökik. Igaz ugyan, hogy a terep jó flipper módjára balra és jobbra is dönthető, mely jelen esetben elősegíthetné a célzást, de nem teszi. Dől – de ez a súlyos golyót nem zavarja, ugyanúgy siklik tova, mint előtte.

Az Odama felemás vizualitásokkal bír – a pályák mérete lehetővé tette hihetetlen részletességgel és műgonddal felépített elemek felsorakoztatását. A feudális japán minden ismertetőjegye megfigyelhető a falvak, népes városok épületsorain, valamint a humán erőforrás öltözetén. Gyakorlatilag a megismerhető szintcsoportosulás minden tagja hatalmas nyílt terepen játszódik, melyet olyan látványos természetes tereptárgyak díszítenek, mint a fákkal szegélyezett erdők, folyók. Az odama a lehető leglátványosabban gurul, pörög és pusztít – az útjába kerülő akadályok kártyavárként omlanak össze, mely különösen a deszkából összetákolt bázisoknál figyelhető meg, ahol szó szerint elemeire esik szét a szerkezet. Ám a több tucatnyi baka mozgatása komoly erőforrás igényt támasztott, melyet vagy nem bírt el a célplatform – ez erősen megkérdőjelezhető, tekintve az utolsó időszakban megjelent produktumok technikai színvonalát – vagy csak egyszerűen nem fért bele az időbe a komolyabb megvalósítás. Playstation 1 színvonalon mozgó papírmasé figurák kavalkádja jól kidolgozott katonák összeszedett küzdelme helyett.

FUTURE

Kétségtelen tény, az Odama a nyilvánvaló ötletlopás ellenére elképesztő kreatív energiát tudhat magáénak: igaz vagy nem igaz, napjaink játékdömpingjében akkor is eredeti, ötletes alkotás – pont ez a veszte. Ahogy az lenni szokott, a megvalósítás során túl nagynak bizonyult a feladat. Az alapkoncepció remek, ám az elképesztően túlbonyolított irányítás, a feleslegesen bevezetett verbális parancsok kaotikus mivolta és a szerencsén múló játékmenetben rejlő buktatókat nem sikerült abszolválni, ráadásul az eltelt évek ellenére sem sikerült tartani az eredetileg kitűzött grafikus színvonalat. Kár érte, hiszen rendkívül ígéretesnek tűnt: remélhetőleg a Wii (Revolution) nyújtotta határtalan lehetőségek Yoot Saito-t is megcsapják, talán végre a japán úriember is képes lesz egy minden szempontból kifogástalan, emészthető produktum legyártására. Most nem sikerült.

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Az Odama (a csinos kis „ingyen mikrofonjával" együtt) véleményem szerint előrevetíti az új N gép, a Wii egyik lehetséges (a szememben legalábbis) problémáját: hiába a forradalmi irányítási rendszer, hiába az új ötletek tárháza, vajon nem kér-e túl sokat a Nintendo a gamerektől azzal, hogy gyökeresen meg kívánja változtatni az immáron két évtized alatt közel tökéletessé kiforrott koncepciót – azaz kezemben a kontroller, én meg kényelmesen ülök, és játszom? Meglátjuk…





ODAMA

NINTENDO / VIVARIUM
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
mikrofon támogatás

✔ érdekes, összetett alapötlet
× katasztrofális megvalósításban

6.5 pont

A DOATEC VÉGSŐ BUKÁSA







Hozzám hasonlóan valószínűleg rengeteg Xbox tulaj várta már a DOA széria nextgen epizódját, amely a Microsoft konzolján eddig közel olyan meghatározó sorozat volt, mint a neves Halo. Ahogy azt sejthettük, a **Dead or Alive 4** alapvetően meghatározza a X360 játékkínálatát, és a rajongók újítások iránti vágya hatalmas teherként nehezedik az új rész vállára – a DOA 4 ennek megfelelően nem is fog nekik csalódást okozni.

Az előtörténet szerint Fame Dougles, a DOATEC (DOA Tournament Executive Committee) alapítójának halála után totális korrupció lett úrrá a szervezeten, melynek hatására Dougles lánya, a szépséges Helena elhatározta, hogy az organizáció élére lép. Victor Donnovan professzor – a DOATEC jelenlegi vezetője – eközben végre életre keltette az Alpha-152-t, a tökéletes emberi fegyvert, Kasuminak, a Mugen Tensin klán egy női ninjájának a mesterséges klónját.





Hayate, a ninja klán fiatal vezetője magához szólította híveit, hogy végérvényesen leszámoljanak a DOATEC-el a kínszenvedéseikért. A Dead or Alive 4 bajnokság a küszöbön áll, az Alpha-152 pedig bevetésre kész. Most jött el végre az idő a DOATEC és a Mugen Tensin klán mindent eldöntő harcára...

A DOA 4 harci rendszerét teljes mértékben megreformálták az Ultimate-hez képest. Egyes mozdulatokat megváltoztattak, egyes régebbieket visszahoztak, de leginkább kibővítették a felhozatalt. A normál elkapás, az ellenfél cukkolása, és a karakterváltás (Tag Battle-nél) egyetlen gombra lettek kitéve. A harcok sebessége a duplájára nőtt, az akció pedig sokkal folyamatosabbá vált az „üresjáratok” megszüntetésével. Sokkal gyakoribb kombókkal, és állandóan falhoz vágódó, vagy padlóról visszapattanó ellenfelekkel találjuk szembe magunkat. A földön sem vagyunk többé biztonságban, és jóval többféleképpen kelhetünk fel, vagy egyszerűen arrébb is gurulhatunk. A gyakori kombókat kizárólag a rendkívül fontossá vált counter elkapásokkal (Free + irány) szakíthatjuk meg, majd kezdhetjük meg saját kombóinkat. Normál elkapást szinte már lehetetlen kivitelezni, hiszen az erre alkalmas pillanat rendkívül leszűkült.

Ha azt mondom „Ninja Gaiden”, akkor kb. mindenki sejtheti, hogy a Team Ninja az egyjátékos módok nehézségi szintjét hova is lőtte be. Komolyabb mesterséges intelligencia ide vagy oda, a gép egyszerűen tökéletesen küzd, mindössze alig 10-20 %-nyi hibalehetőséget enged meg magának, és csak akkor győzheted le, ha ezt a kis rést képes vagy kiszúrni.

A létező legkeményebb ellenfél az Alpha 152. Számos játékosnak ő lesz a főellensége, vagyis a Story mód 8. karaktere. Eszméletlen pörgő rúgásokat és elkapásokat hajt végre, folyamatosan teleportál, kiszámíthatatlan, és alig két kombójával képes kivégezni. Egyetlen gyenge pontja, hogy folyamatos sorozásnál megbénul.

Gyakorlatilag mindenkit fellelünk, akivel valaha is találkozhattunk a sorozatban, így viszontláthatjuk a DOA 3-ból Brad Wongot és Christie-t, és végre kipróbálhatjuk Tina barátnőjét, a La Mariposa álnéven küzdő pankrátor Lisát, akit a DOAX-ben ismertünk meg először. A két új karakter Kokoro és Eliot. Kokoro egy japán gésatanonc, akinek bár nincsen kifogása a tanítás ellen, ám a Ba Ji Quan stílus az, amit inkább szívvel lélekkel gyakorol, és minden vágya, hogy tudását próbára tehesse a DOA bajnokságon. Eliot pedig egy brit tinédzser srác, aki az öreg Gen Fu egyetlen tanítványa.

A CG animációkban megint akadnak bőven erotikus megnyilvánulások, de gyakran láthatunk pillanatképeket keserves harcokról is a DOATEC és a Mugen Tensi klán között, vagy vicces videókat, mint pl. Zack kincsvadászata. A kisfilmek mindenesetre ismét bővelkednek DOA-s túlzásokban, melyre jó példa az egyik Hitomis bejátszás is, amikor Jann Lee a lány védelmére kelve leterít egy 7 tonnás T-Rex-et a kísérleti prehisztorikus pályán. A DOATEC pusztulását, vagyis a végső CG animációt Helena megnyerésével láthatjuk, aki a 16 alapkarakter végigverése után nyílik meg. A titkos karakterek között találjuk még Hayate karatés énjét, vagyis az amnéziás Eint, továbbá Leont és Gen Fut. A legnehezebb feladat előhozni Tengut, ugyanis mindenkivel végig kell nyomni hozzá a Time Attack módot, beleértve a titkos karaktereket is. Megváltoztathatod ugyan pl. a menetek számát, de akkor nem kerülsz fel a világranglistára.

Habár a gép a nagyobb játékosokkal is nagyszerűen küzd, véleményem szerint a Basshoz és Baymanhez hasonló nagy-













darab fickók már nem eléggé dinamikusak egy ilyen pörgős játékmenethez. Kezdőknek elsősorban az erős, mégis fürge karaktereket ajánlanám, mint pl. Jann Lee és Kasumi. Christine-t is nagyon bírom mostanában, hiszen hatalmasakat lehet vele kombózni.

Több ismerős karakterrel és helyszínnel is találkozhatunk más Xbox-os játékokból. Ott van pl. a Muramasa, az öreg kereskedő a Ninja Gaidenből, akinek Bass ripityára töri a TV-jét, vagy ott van a Ninja Hideout pálya, szintén az NG-ből. A legfigyelemreméltóbb „ismerős" egy titkos karakter. Nicole, egy spartan harcos (Halo), vagy hogy másképp fogalmazzak, egy női Master Chief. Vele együtt nyílik meg egy Halo-s pálya, melyen a Nassau rakterében küzdhetünk Warthrogok és Ghostok között. Nicole több, mint 2 méteres magasságával leginkább egy nagy Predátorra hajaz, és páncéljának csillogását, no meg a járművek kidolgozottságát elnézve már ezzel a grafikai megjelenítéssel is igen bika lenne a Halo 3…





A helyszínek egyébként szinte teljesen lecserélődtek, még ha egyesek hasonlítanak is a régebbiekre.

Habár a DOA széria már eddig is híres volt a többszintes pályáiról, a Team Ninja még tartalmasabbá tette a helyszíneket, pl. különböző átugorható akadályokkal, vagy felöklendező leopárdokkal, és az úton száguldozó veszélyes autókkal. Újdonságként lehetőségünk van fotókat készíteni a Watch módban, a meccsek Replay-eit pedig el lehet menteni (online is).

A zene stílusra maradt a szokásos metal, techno, valamint filmzene keverék. Néhány karakter szövegét megváltoztatták, főleg ami a harcok előtti szöveget illeti, vagy pl. Bayman kalapácsrúgásnál „húlió" helyett „szóját" mond. Ami viszont figyelemre méltó, hogy a térhatás az Ultimate-hez képest milyen rendkívül jól érvényesül DD 5.1-ben.

Az online játékmód már csak hab a tortán. Habár ez az opció az Ultimate-nél is elérhető volt, Xbox-szal nem volt ilyen könnyen megoldható az Xbox Live elérhetőség. Rendkívül rá lehet kattanni, amire nagyon is jó példa, hogy miután Dreampage és Masa (végül inkább Masa :) segítettek nálam beállítani egy routert, utána Kobéval és Masával reggelig küzdöttünk a világhálón franciák, németek, japánok, mexikóiak ellen. A DOA 4 online részlege nagyon jól ki lett dolgozva, és igazi karrierlehetőséget nyújt. C ranggal kezdünk, ami F-től A-ig, majd onnan S-ig, vagy SS-ig terjedhet. Átmenetek is lehetnek, mint pl. „C+", vagy „B-". Ezt többek között a meccsek / megnyerések száma, és különböző egyéb információk alapján határozza meg a gép. Még első éjszaka találkoztunk egy Hong Kongi csajjal, akinek SS rangja volt (2000-ből kb. 200-at veszített). 15-20 meccsből egyszer sem tudtuk megverni, és a végén kiderült, hogy a barátnője, aki a „tagname" igazi tulajdonosa :), még ügyesebb. A meccsek kezdése előtt keresnünk kell, vagy nyithatunk mi magunk is egy alkalmas játékot, hiszen sok-sok játékmódra van lehetőségünk. Meseszerű kis lobby-kban gyűlhetünk össze aranyos figurákat irányítva, és különböző üzeneteket írhatunk egymásnak. A voice-t nem találtam lényeges kiegészítőnek, de nem rossz. Inkább csak barátok esetében lehet érdekes, de azért néha vicces egy-két jól kivehető káromkodás a háttérből. Ami lényeges infó lehet, az a kapcsolat gyorsasága két fél között, melyet a játékosok infó tábláján fel is tüntet a játék. Nyilván 3 csík a legjobb, de ez sem garancia, és néha 1 csíknál is minden tökéletes. Rosszabb kapcsolat esetén a játék belassul, ám optimális esetben nem lehet megkülönböztetni az offline játéktól. Rengeteg adatot tart számon a gép a játékosokról. A meccsekkel kreditpontokat szerezhetünk, majd különböző cuccokat vásárolhatunk a Zack shopban a saját lobby-nkba, vagy az avatarunkhoz, de pl. vehetünk itt is titkos ruhákat a karakterekhez.

Én azóta több, mint 500 meccset vívtam online, de állandóan „D+" és „B-" között ugrálok, és 52 %-os vagyok, ami kb. annyit tesz, hogy velem egyenrangú ellenfelekkel küzdök, tulajdonképpen ezt jelenti a C rang. Mivel minden online meccs számít, hiszen presztízs kérdés, csak felpörögve szabad játszani. Brad Wongtól és Hayabusától személy szerint mindig félek, hiszen profik kezében nagyon kiszámíthatatlanok, de Gen Fu és az Eliot is idegesítők. Ha veszítünk is, ne verjenek perfektre (Greatre), hiszen nincs is annál nagyobb elégtétel (szégyen). Online nyilván nem olyan technikásak a játékosak, mint a gép, de valahol itt is a counter elkapásoknál különböztethetjük meg a profikat az amatőröktől. Hazánkban jelenleg egyetlen srácot ismerek, akinek talán lenne esélye A, S, vagy akár SS fokozatra, és ő Playmore barátunk az 576.hu-ról. Isten óvja a DOA-sokat, ha egyszer meglesz az Xbox Live elérhetősége. :)

A grafika kivesézése előtt mindenképpen szót kell ejtsek róla, hogy **a játék kizárólag 60 Hz-en (100 Hz-es TV-ken 120 Hz-en) fut**. Mielőtt tehát megvennéd a játékot, mindenképpen **győződj meg róla, hogy a TV-d támogatja az NTSC / PAL 60 formátumokat**.

Alapkábellel (kompozit) a játék első ránézésre alig nyújt többet az X-es DOA: Ultimate-nél. A relatíve kisebb karakterek a butított megjelenítés során csak beközelítve tűnnek szebbnek. A vízeffekt, és a sok-sok mozgó objektum, valamint az egyes pályákon ugrándozó állatkáknak köszönhetően azonban még így is igen meggyőző a kép, és persze idővel számos újítást veszünk majd észre. A karakterek folyamatos élethűen gyors mozgása természetesen így is nagyszerűen átjön, tehát ha csak így tudunk játszani, az sem akkora gond, mert nem megy a játékmenet rovására. Ami zavaró lehet, hogy a kisebb betűket nehezen lehet elolvasni.

Váltott soros komponens kábellel (közel egyenrangú a Scartos RGB-vel) már sokkal meggyőzőbb a látvány, de nem is elsősorban az élesebb kontúrok (Jann Lee háta pl. durván erezett), hanem az Ultimate-hez képest nagyságrendekkel színesebb környezet az, ami leginkább feltűnő volt számomra. Ez utóbbi jelet progresszívre állítva (480p) valamivel élesebb és nyugtatóbb lesz a kép.

Monitoron (1280x1024) már egészen más lett a látvány. A textúrák durván kidolgozottak lettek, gyakorlatilag bármelyik csúcsminőségű PC-s játékkal simán felveszi a versenyt. A vízeffekt gyakorlatilag filmszerű, a pályákon pedig minden kis apró részlet kivehető, tehát nagyon meggyőző volt a látvány így. Egyetlen hátránya a monitornak, hogy a PGR 3-hoz is hasonlóan, DOA 4-nél is tapasztalható, hogy amíg a hátterek még viszonylag konzolos hatást keltenek, addig a karakterek / autók kissé PC-s stílusban kerülnek megjelenítésre. Egy többszázezres komolyabb LCD-n vagy plazmán ilyesmi nem fordul elő persze.

Röviden és tömören tehát: HDTV-n rendkívül kidolgozott, egyes részein már-már közel filmszerű élményben lesz részed, de normál TV-n ELSŐ RÁNÉZÉSRE nem lesz számottevően (!) szebb a DOA 4 az Ultimate-nél. Egy RGB kábel vásárlása mindenképpen javallott, így érezhetően közelebb kerülünk a HDTV nyújtotta élményhez.

Végül annyit írnék még, hogy a játék pontszáma nem mond többet, mint hogy a DOA 4 mennyire mutat előre a sorozat többi tagjához képest, és hogy milyen teljesítményt nyújt ahhoz képest, hogy egy X360-as nextgen cuccról van szó, egy olyan országban, ahol nagyon kevés embernek van még HDTV-je. Ettől függetlenül a DOA 4-et jelenleg az egyik létező legjobb árkád játéknak tartom, akár egyedül, akár barátokkal, akár online, így gyakorlatilag kötelező vétel X360-on.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Ha a GRAW és az Oblivion a nextgen korszak első lépcsője, akkor ez az új DOA őszintén szólva még lent van a pincében. Semmi különös: szép játék (de ettől azért csak ne sz*rjunk már be, elvégre egy új konzolgeneráció gépén fut), továbbviszi a híres elődök pozitívumait, láthatunk benne apróságokat, amiket normál X-en nem lehetett volna megcsinálni, és ennyi. Megéri a nyolcfelet, de az Ultimate után ez a színvonal inkább csak két lépés előre, egy hátra.

DEAD OR ALIVE 4

TECMO / TEAM NINJA

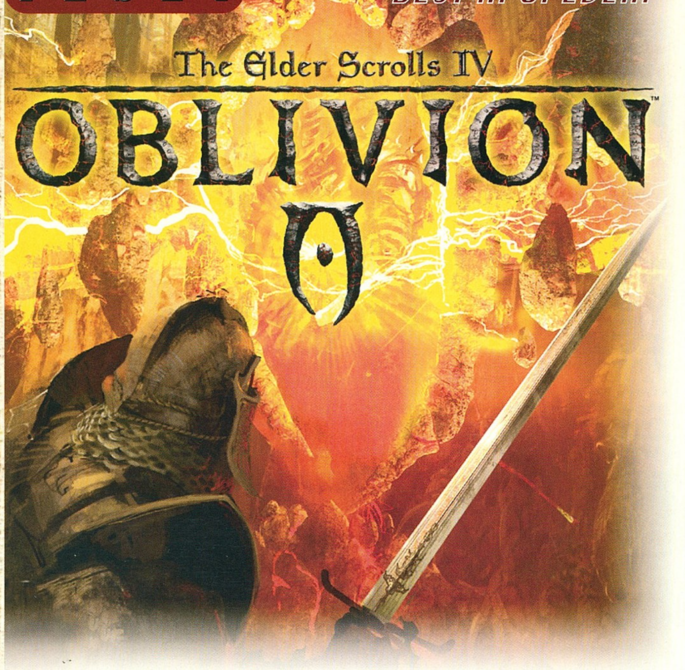
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-4 Játékos, dd 5.1
2-16 Játékos xbox live
480p/720p/1080i, 4 mb mentés

✔ megreformált harcrendszer, nagyszerű online multi
× kezdőknek nehéz, csak 60 Hz-en fut

8.5 pont



Tisztán emlékszem az első képre, mely nagyjából két évvel ezelőtt jelent meg a neten és az Oblivionhoz kiadott első hivatalos screenshot volt. Egy harcos – egyik kezében pajzsot, másikban kardot tartva – fürdött a napfényben, ez volt az első olyan pillanat, amikor elgondolkodtam azon, milyen hihetetlen lehetőségek rejlenek az érthetetlenül még mindig következő generációsnak nevezett játékokban. Akkor mindenesetre még okkal használhattuk a nextgen szót – ma már nem csak az ablakon kopogtat, itt van már a szobában. Most bizonyára mindenki arra gondol, hogy a hihetetlen grafikai részletesség fogott meg ennyire, és félig igaza is van – de csak félig. Valóban leesett állal bámultam a soha nem látott részletességű kidolgozottságot, a pajzs barázdáit, az akkor végtelennek tűnő poligonszámot, a valóban emberinek tűnő arcvonásokat, a minden hibát nélkülöző kompozíciót. Később ugyanígy jártam azzal a képpel, melyen már belső nézetből csodálkozhattunk rá egy labirintus belsejére, azonban az én tekintetemet a kezünkben (azt hiszem nyugodtan használhatom az első személyt, hiszen azonnal a kontroller mögé képzeltem magamat) tartott kard vonzotta magához, pontosabban az a részletgazdagság, melyet azon láttam – az összes apró sérülés látszott rajta, függetlenül attól, hogy az idő vasfoga vagy a töménytelen mennyiségű harc okozta ezeket, a keresztvas fölötti mágikus rúna pedig önkéntelenül is azt sugallta, hogy itt bizony minden apró részletre fognak figyelni a készítők.

Mindenki döntse el maga, hogy a képekből áradó, fent ecsetelt atmoszféra mennyire köszönhető csupán a grafikának. Mint említettem, szerintem csak félig. A technikai előrelépés ugyanis csak egy eszköz, amellyel élhet az, akinek megvan hozzá a tehetsége, de az a fejlesztő, aki csak a nyers vasat látja az új generációban, ugyanolyan tucatprodukumok fejlesztésével fogja „boldogítani" a játékos társadalmat, ahogy tette eddig is. És tévednek azok az önjelölt próféták is, akik a következő generációban nem látnak a technikain kívül más fejlődési irányt. *Megnyíltak a pokol kapui* – az **Elder Scrolls IV: Oblivion** az élő példa erre.

Továbbhaladás előtt tartozom egy (három) vallomással. Az Elder Scrolls sorozat korábbi epizódjai előtt mindig fejet hajtottam, tiszteleten kívül azonban szeretetet soha nem éreztem irányukban. A PC-s Arena és Daggerfall ugyan mélységével már akkoriban lenyűgözött, mégis a Morrowind megjelenése után jöttem csak rá, hogy mi a legnagyobb problémám az egymással csupán laza történeti kapcsolatban álló epizódokkal: úgy nyitnak kaput egy-egy világra, hogy aztán hagyják is elveszni benne a játékost. Hiába a több száz NPC, mégis magányosnak érezzük magunkat, hiába a több száz küldetés, olyan az egész, mintha a homokszemcsék kiperegnének az ujjaink közül a görcsös markolászás közepette. Ha egy mondatban kellene válaszolnom arra, hogy mitől lett sokkal jobb játék az Oblivion, mint elődei, nem tudnék válaszolni. Szerencsére azonban négy oldalam van erre, így jóval nagyobb terjedelemben próbálom meggyőzni a kedves olvasót arról, hogy minden idők talán legjobb (nem japán) szerepjátékáról beszélünk.

SZABAD MINT A MADÁR

Mivel bizonyára nem mindenki ismeri az elődöket, így érdemes általánosságban is néhány szót ejteni az Oblivionról. Stílusát tekintve klasszikus szerepjáték, mellőzve a japán RPG-kre jellemző stílusjegyeket – hormonzavaros 14 éves főszereplőre, többszemélyes csapatra, velünk vérségi kapcsolatban álló főgonoszra és menükben való negyedórás kurkászásokra ne számítson tehát senki – ez bizonyára sokak számára negatívumnak számít, míg másoknak esetleg pont ez hozza meg a kedvét, de a japán unokatestvérekkel való összehasonlítás felesleges, hiszen a két stílusnak nagyon kevés köze van egymáshoz.

Az Oblivionban belső nézetből irányíthatjuk a karakterünket, legalábbis ez az ajánlott, mert átkapcsolhatunk ugyan a fejünk mögül követő kamerára, ez hangulatilag és irányítást tekintve sem képes azt nyújtani, mint az alapértelmezett beállítások. A harc – és általánosságban a játékban minden – valós időben zajlik, a kimenetele tehát bizonyos szempontból az ügyességünkön is múlik, nem csupán a kezünkben tartott fegyveren, a viselt vérten vagy éppen a bekészített varázslaton. Ettől sem alacsonyodik azonban le a játék egy középszerű FPS szintjére, hiszen az összecsapások kimenetelét döntően az ezernyi statisztika és a birtokolt erőforrások befolyásolják.

A korábbi epizódok is végtelennek tűnő nyitottságukkal taglózták le a gyanútlan játékost, természetesen nincs ez másképp most sem. Azt hiszem bátran kijelenthető, hogy az Oblivion minden idők legszabadabb játéka, nonlinearitásban verhetetlen, kihívásokban nem kevésbé. Mit jelent ez? A sportjátékokat is megszégyenítő összetettségű karaktergenerálás következtében gyakorlatilag képtelenség két ugyanolyan kinézetű főhőst alkotni, hiszen a főbb tulajdonságokat is meghatározó faj kiválasztása mellett akár a fül alakját, dőlésszögét, a benne lévő zsír mennyiségét és rugalmasságát is paraméterezni tudjuk kis túlzással. Aki úgy érzi, hogy ez átesés a ló túloldalára, az természetesen kihagyhatja a játéknak ezt a részét, én azonban mindenkinek azt javaslom, hogy merüljön bele saját karaktere minél egyedibb kidolgozásába, hiszen ezen később komolyabb változtatást már nem fog tudni eszközölni (kivéve, ha átalakul vámpírrá…), és a több mint 200 órás játékidő során egyáltalán nem mindegy, hogy kit is személyesítünk meg – ha már szerepjáték, akkor vegyük is komolyan.

A karakteralkotás utáni rövid tutorial amellett, hogy a Morrowind után ismét a „Börtönből való fantasztikus szabadulások története" című könyvből szemezget, azzal lep meg leginkább, hogy a történések kellős közepébe hajítva a játékost elejétől a végéig szórakoztató tud maradni. Egyszer persze az is véget ér, és innentől oda megyünk, ahova akarunk. Azzal foglalkozunk, amivel szeretnénk. Azt a küldetést vállaljuk el, ami nekünk szimpatikus. Olyannyira szabad kezet kapunk, hogy miután az első órában kezünk között életét vesztette Uriel Septim, Cyrodiil királya, én a szabadba kijutva több mint 30 órán keresztül a fő történeti szál felé sem néztem. Ha eddig kibírta nélkülem a birodalom, el fog viselni még egy kis időt… Csak a viszonyítás kedvéért, a legtöbb mai játék ugyebár 10-20 óra alatt vihető végig, az Oblivionban ennyi idő nagyjából arra volt elég, hogy körbenézzek a birodalmi fővárosban, bajnok legyek az arénában és elkezdjem bejárni a különböző városok máguscéheit, hogy ugyan már, ajánljanak be az akadémián, hogy én is olvasgathassam az ottani könyveket. Az imént elhangzott mondatot lefordítom magyarra: ennyi idő alatt gyakorlatilag nem haladtam szinte *semmit* (pláne nem a királyság

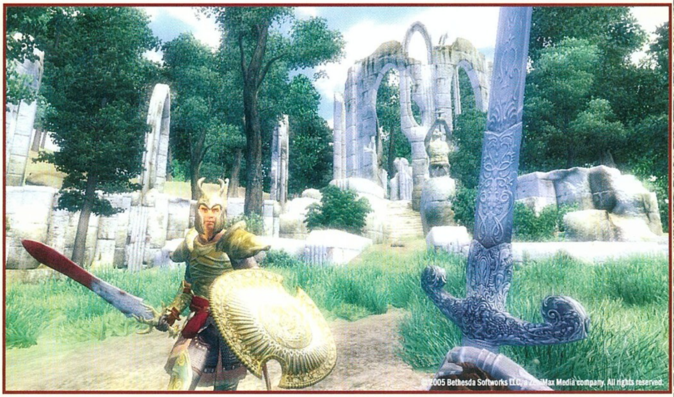












megmentéséért folytatott küzdelemben), ugyanakkor elkezdtem feltérképezni a terepet, megismerkedtem saját lehetőségeimmel és korlátjaimmal, körbejártam a nagyobb városokat és ami a legfontosabb, szereztem annyi megbízatást, amivel újabb 50 órára biztosítva volt a szórakozásom úgy, hogy fel se tűnjön az idő múlása.

És akkor itt álljunk meg egy pillanatra, hiszen korábban a Morrowinddel kapcsolatban pont a túlzott szabadságot jelöltem meg egyetlen negatívumként. Itt ezt egy pillanatra sem éreztem, ami annak köszönhető, hogy az Oblivion sokkal felhasználóbarátabb lett, mint elődei. A küldetések csoportosítása sokkal áttekinthetőbb, mint a korábbiakban, ráadásul az éppen aktívnak jelölttel (ezt mi határozhatjuk meg, hogy éppen melyiket emeljük ki) kapcsolatban mindig több információ áll rendelkezésünkre, ráadásul a térképen – legyen az belső városi minimap vagy teljes világtérkép – folyamatosan jelölve van a következő pont, amerre kapirgálnunk kell a továbbhaladáshoz. Ami azonban az igazi hab a tortán, az utazások megreformálása. A rendelkezésünkre álló térképen a városokra kattintva bármikor instant utazást tehetünk a célpontra, de az igazi felfedezés élményét sem vették el tőlünk – a rendkívül változatos vidékeken barangolva felfedezett helyszínek is felkerülnek arra a listára, amit azonnal elérhetünk, így mindenkinek a saját belátására bízták, hogy a nagy távolságok áthidalására gyalogos és lóhaton történő felfedezést választja (mely során egészen biztos, hogy bele fog botlani néhány érdekes helyszínbe), vagy inkább a gyors utazást. És ha már a küldetéseket többször is említettük, akkor elégedetten nyugtázhatjuk, hogy változatosságát tekintve az Oblivion itt is kiemelkedik az átlagos szerepjátékok sorából, a „menj ide-öld meg azt-szerezd meg a tárgyat" jellegű sótlan küldetések helyett igazi gyöngyszemekkel találkozhatunk – a szó szoros értelmében több százszor. Úgy fogják a kezünket, hogy közben észre sem vesszük – és ez jó érzés.

TEHETSÉGKUTATÓ INTÉZETEK

Természetesen aki a hihetetlen sokszínű küldetések nyújtotta szabad játékmenetnél is többre vágyik, azt sem fogja megakadályozni ebben semmi, hiszen alternatív időtöltési formáit tekintve is világelső az Oblivion. A városokon kívüli környezet kidolgozottságát csak a Colossus-hoz tudnám hasonlítani, hiszen a térképen gyakorlatilag nincs olyan pont, ahova gyalog vagy lóháton ne lennénk képesek eljutni. Ami a művészi kidolgozottságot illeti, nem sok tekintetben marad el az említett alkotás mögött vizsgálatunk tárgya, amivel utazásaink során találkozhatunk, az mind hiteles – minden úgy néz ki, ahogy ki kell néznie, legyen szó egy ősi templomról, egy romról, egy kis hegyi patakról vagy erdei mezőről. Talán csak a tereptárgyak változatosságát róhatjuk fel a játéknak, hiszen gyakran találkozunk ismétlődő elemekkel, másik oldalon ugyanakkor meg kell említenünk, hogy a bejárható terep sokkal nagyobb, mint a Colossus esetében, és az X360 erejének köszönhetően egyszerűen jobban néz ki. Ez mondjuk elmondható általánosságban majdnem mindenre a játékban – jelen pillanatban *mindennél jobban néz ki*...

A városokban is megtalálhatjuk a megfelelő szociális eseményeket, mint pl. a kocsmázás, vadidegenek beszélgetésének kihallgatása vagy éppen a soha el nem fogyó információ módszeres összegyűjtése, de ha magányosan szimpatikusabb az élet, akkor mehetünk betörni, próbálkozhatunk lopással, vagy akár csak szimplán közellenséggé válhatunk azáltal, hogy nekitámadunk a járókelőknek. Utóbbira az egyetlen mentség, ha észrevétlenül tesszük, hiszen ebben az esetben nem a börtönben fogjuk végezni, hanem jó eséllyel befogad minket a Sötét testvériség. Ha nem szimpatikus a játék leggonoszabb céhe, akkor küldetések sorozatán keresztülverekedve magunkat beléphetünk a mágusok, a harcosok és a tolvajok közé is – utóbbiak amolyan Dennis Moore stílusban (Monty Python, valaki?) a gazdagoktól emelnek el dolgokat és a szegényekhez csoportosítják át azokat, ne a pitiáner piaci zsebtolvajokra tessék tehát gondolni. És ami a legszebb az egészben, hogy ha okosan végezzük a dolgunkat, akár mind a négy céhben lépkedhetünk párhuzamosan felfelé a ranglétrán, egészen a vezetői pozícióig! Természetesen amellett, hogy ez vagy száz óránkat veszi el az életünkből, rengeteg extrával is kecsegtet, a mágusok csoportjának tagjaként-például elkészíthetjük saját varázslatainkat és tárgyainkat, míg a tolvajok felvásárolják













a lopott szajrét is. Akinek még ez is kevés, nem marad más számára, mint egy kényelmes koporsó és az éjszakai élet: amennyiben megharap minket egy vámpír és nem keresünk rá gyógymódot, magunk is vérszívóvá válunk néhány napon belül. Ez megint egy teljesen más életmód elsajátításának szükségességét vonja maga után, innentől a rövid távú célunk a csupasz emberi nyakak megtalálása lesz, míg hosszú távon a saját túlélésünkért küzdünk – fáradozásainkért cserébe helyes átalakuláson megy végig fizikumunk, melynek látható és érezhető nyomai is lesznek, amelyek egy része segít, míg más hátráltat az előrehaladásunk során.

Szegény halott király! Ha tudná, hogy halála után esetleg csak több hónappal indulunk csak el utódjának felkutatására, a démonhordák megfékezésére és a dimenziókapuk bezárására, talán nem minket bízott volna meg a nemes feladattal. Ha emellé még azt is tudná, hogy vámpírok vagyunk, betörünk mindenhová és a teljes tolvaj céh nekünk dolgozik, talán más útvonalat választ menekülése napján.

FÉKTELENÜL

A játék szabadságfokának és végigjátszási idejének ismeretében elengedhetetlen fontosságúnak tűnik egy nagyon stabil és komplex játéktechnikai háttér megléte. Az Oblivionban többszintű rendszer gondoskodik arról, hogy a rendkívül hosszúra nyúló játékidő alatt végig biztosítva legyen a játékos számára az állandó fejlődés nyújtotta elégedettség érzése. A rendszer lényege tömören összefoglalva, hogy minden fajból, csillagjegyből és kasztból eredeztethető statisztika hatással van a képességeinkre, míg utóbbiak határozzák meg a fő fejlődési irányt. Vegyünk egy példát, ha már pont itt vagyok, mondjuk az enyémet. Egy high elf karakterrel vágtam neki a játéknak, aki fajából adódóan gyenge ellenálló képességű a mágia bizonyos típusaival szemben, ugyanakkor az összes varázslóiskola képességeire jelentős bónuszokat kap. A tutorial végén ki kell választanunk, hogy mely csillag alatt születtünk (rábökök a tolvajra, jól fognak jönni a lopakodással kapcsolatos pluszok) és kasztot is kell választanunk magunknak (nem tudok dönteni a harc és a mágia között, így némi habozás után kijelölöm a mindkettőben jeleskedő Spellswordot). Ez már itt elég sok választást feltételez (van tíz faj és huszonegy kaszt, de ha nem tetszik, csinálhatunk sajátot is), nem kell félni tehát attól, hogy nem tudunk létrehozni olyan karaktert, ami mindenben a mi ízlésünket tükrözi. A dolgok innentől válnak érdekessé, ugyanis minden kasztnak van hét kiemelt képessége – az összes többi képességben is tudunk ugyan fejlődni (szükségünk is lesz a használatukra), de a szintlépések szempontjából egyedül az úgynevezett major skillek számítanak. Az Oblivionban nincs ugyanis tapasztalati pont, aminek segítségével magasabb szintre fejlődhetünk, azok a képességeink nőnek, amiket használunk. Nyiss sok zárat, nő a zárnyitásod. Használj sok pusztító varázslatot, fejlődik a Destruction Magic. Forgasd gyakran a kardodat, fejlődik a képesség szintje. Reális, nemde? Ha már a példánál tarunk, Spellswordként négy mágiaiskola, a kardhasználat, a blokkolás és a nehézpáncélzat viselése szerepel a kiemelt képességek között, tehát ha ezeket gyakran és eredményesen használjuk, szintet tudunk lépni, amivel nőhetnek a tulajdonságaink. A képességek amúgy normális esetben százig növelhetők – ötven fölött már egész komoly dolgokat tudunk művelni, pl. lopakodni nehéz csizmában, mágikus tárgyakat javítani vagy sokkal erősebb hatású varázsitalokat főzni. Minden rajtunk múlik, hogy merre fejlesztjük a karakterünket, akkor sincs ugyanis gond, ha valamilyen okból nem a hét főképességet fejlesztjük és nem lépünk szintet, a játékban ugyanis az ellenfelek erőssége dinamikusan változik attól függően, hogy mi mekkora hatalommal bírunk. Ez egyrészt jó, mert mindig kellő kihívást jelentenek, ugyanakkor nem teljesen reális, amikor ötvenedik szintűként egy hasonló erősségű patkányba botlunk bele, aki kettéharap csípőből. Egyébként vicces szituációkat is eredményezhet ez a fejlesztési rendszer, hiszen többször azon kaptam magamat, hogy A-ból B pontba való haladásom közben folyamatosan ugráltam és gyógyító varázslatokat használtam három másodpercenként, pedig nem is voltam sérült – de így legalább gyakran nőtt az Acrobatics és a Restoration skillem…















A TÚL OKOS AI

Visszakanyarodva Cyrodiil világához megállapíthatjuk, hogy a benne élő NPC-k (Non-Playing Character = gépi játékos) nagyon is tudatosan élik életüket – nem csak nappali és éjszakai verziójuk van, hanem pontos menetrend szerint zajlik minden napjuk, reggel felkelnek, elmennek dolgozni (vagy koldulni, esetleg lopni), sétálnak a városban, beszélgetnek, este bezárják a boltot, kocsmáznak egyet és lefekszenek aludni. Speciális helyzetekben bizony ki kell ismernünk a menetrendjüket és alkalmazkodni ehhez. Szerencsére segít ebben a várakozás gomb, amely segítségével több órát tudunk átugrani a felesleges álldogálás helyett. Különösen jól jön ez, ha be akarunk törni valahova, hiszen ha nincs otthon a tulaj, megkímélhetjük magunkat a felesleges magyarázkodástól. Ekkor szabad a vásár, amit csak tudunk, elemelhetünk (már ha nem védi azt valamilyen zár, amivel előtte meg kell birkóznunk – a Skeleton key megszerzéséig az egyik legfontosabb képesség a zárnyitás lesz, még akkor is, ha nem törünk be sehova, hiszen a barlangokban is zárak védik a legtáposabb ládákat), azonban ezek nem adhatók el szabadon, még a tárgylistán is egy nagy vörös kéz jelzi, hogy nem törvényes úton kerültek hozzánk. Persze a tolvaj céh sok minden megvásárol, érdemes tehát összegyűjteni a szajrét, de vigyázzunk a lopott felszerelési tárgyakkal, a városi őrség ugyanis nekiállhat okoskodni, ha lopott páncélban feszítünk az utcákon.

A játék legnagyobb bugja egyébként pont a túlbuzgó őrökhöz kötődik. Késő éjszaka, az őrjárat éppen több utcával arrébb menetel, mi pedig precízen behatolunk valahova. Szépen összecuccolunk, amikor az őrség – anélkül, hogy láttak volna minket – megérkezik és letartóztat. Sokan panaszkodtak emiatt, azok, akik tolvaj karakterekkel indultak hamar bele is untak a játéknak ebbe az irreális hibájába. PC-n természetesen azonnal jött a modderektől a házi plugin, ami kiokosítja az őrjáratozó katonákat, X360-on azonban sajnos nincs a mai napig sem javítva a hiba. Mindenkinek javaslom az állásmentést betörés előtt.

MIT HOZ A JÖVŐ?

Szép új (pénzes) világ vagy ajándék a játékosoknak? E két véglet közt oszlottak meg a vélemények annak kapcsán, hogy a kiadó a játékhoz extra tartalom letöltését teszi lehetővé Xbox Live-on keresztül némi ellenszolgáltatásért cserébe. Elsőként a lovunkra csatolható páncélzatot kínáltak fel két dolláros áron, ami valljuk be, még számunkra is aprópénznek tűnhet (az pedig mellékes, hogy ha rajta ülünk, úgysem látjuk a gyönyörű vértet, és igazság szerint nem is hiányzik annyira). Az üzlet úgy látszik sikeres lehet, ugyanis az elmúlt hetekben két további kiegészítő – Orrery, Wizard's Tower – is hozzáférhetővé vált két dollár alatti áron (ezek plusz területeket tettek elérhetővé, persze ne gondoljon senki nagy dolgokra), és nem kell különösebb jóstehetség ahhoz, hogy továbbiak érkezését prognosztizáljuk. Visszatérve az árra: nem ezzel van a baj. Inkább azzal, hogy ez a jövőben általánossá válhat, egyesek egészen odáig merészkednek a jóslatokat tekintve, hogy félkész játékokat látnak a jövőben, melyeknél a mostaninál nagyobb számban lesz jellemző a pénzért megvehető kiegészítés. Véleményem szerint korai lenne még ítéletet alkotni ebben a tekintetben, bár kétségtelen, hogy jobban örülnék annak, ha X360-on is az ingyenesen letölthető, rajongók által fejlesztett pluginek kapnának szabad utat – az esetek többségében úgyis beigazolódik ezekről, hogy jobbak a hivatalos fejlesztéseknél. Meglátjuk mit hoz a jövő, de valószínűleg az Oblivion kiegészítői még csak a jéghegy csúcsát jelentik – sejtésem szerint lesz még belőle annyi, hogy 40-60 dolcsit ki lehessen szórni az ablakon olyan hasznos dolgokra, mint egy-egy egzotikus fegyver, póniló vagy plusz egy nap az égre – ezzel néhányan ki is fizetik így még egy szoftver teljes árát. Azért lássuk be, az MMORPG-k piacán csak röhögnének ezeken a sirámokon, hiszen ott gyakran kőkemény dollárokért adnak-vesznek a játékban hasznosítható tárgyakat amihez képest ez fagyipénz.

MARTIN BELESZÓL!

Az Oblivion az első komolyan veszélyes konzolos játék. PC-n már ismerős ez a dolog, most itt van konzolra is. Veszélyes, mert olymértékben rajta lehet maradni, ami minden túlzás nélkül a „való élet" rovására is mehet. A mániáddá válhat. Teljesen elvarázsol, rabul ejt, nem ereszt. Egyszer csak azon kapod magad, hogy semmi más nem jár majd a fejedben, mint a következő küldetés, egy új vidék felfedezése, egy új tárgy megszerzése. Ezzel fekszel, ezzel álmodsz, ezzel kelsz. Persze mindez nem szükségszerű. Ha meg tudod találni a helyes egyensúlyt, egy gyönyörű, minden eddigi játékélményednél hosszabb kalandban lehet részed egy másik világban. Egy új életben. Nem is biztos, hogy ez játék…

EZ NEXTGEN

Az Oblivion megadta nekem azt, amit a következő (vagy nevezzük most már nyugodtan jelenleginek) generációtól vártam, sőt, még annál is jóval többet. A döbbenetes grafikai fejlődés mellett egy olyan világot készítettek a *Bethesda* fejlesztői a játékosoknak, ami amellett, hogy méreteit tekintve is hatalmas, minden szempontból képes annyi újdonsággal szolgálni, amit el is várhatunk 2006-ban. Az időjárásnak például semmi különleges funkciója nincs, ugyanakkor olyan hangulati tényező, ami rányomhatja a bélyegét a teljes játékban töltött napunkra – ha a nap süt, minden világos, a víz tükröződik, a kedvünk is jobb lesz. Vannak ugyanakkor olyan napok, amikor zuhog az eső vagy köd van, és a látási viszonyok borzasztóak (gondoljunk bele, milyen gyakran látunk esőt játékokban, és milyen ritka az, hogy az tényleges hatással van a belátható területre). A napfelkelte és napemente ugyanilyen hangulatkeltő jellegű, nem egyik pillanatról a másikra történik, és ha a szabadban kap el minket, akkor szinte percről percre érezzük az idő múlását. A grafikai kidolgozottság egyébként fájdalmasan részletes, legyen szó akár egy városi épületről (természetesen minden város teljesen más stílusban épült, a főváros tele van hatalmas épületekkel, oszlopokkal és szobrokkal, míg a kisebb településeknél érezhető, hogy az utcák szűkek, a házak szinte egymás hátára épültek – teljesen sajátos minden kisebb régió, akár a növényzetet, akár az uralkodó építészeti stílust, akár a környezetet tekintjük). Sajnos érződik, hogy egyelőre azért még nem ismerik a programozók tökéletesen a gépet, ugyanis nagyon gyakran kell néznünk a „loading area" feliratot – és nem csak pályaszakaszok között (ahol egyébként gyötrelmesen hosszú, gyakran egy percnél is hosszabb időt kell eltöltenünk), hanem pl. egy adott városrészen belül is. Itt valószínűleg komoly memória-optimalizálási gondok vannak, ugyanis nem ritka, hogy tíz másodperccel egy nagyobb töltés után megakad a játék néhány másodpercre – miért nem lehet merevlemezre másolni a programot, kezicsókolom?

Amennyire jó a grafika, annyira dicsérhető a zene és a szinkronhangok is – utóbbiaknál a néhány sztár (Sean Bean, Patrick Stewart, Terence Stamp, Linda Carter) mellett a mellékszerepekben is kimagaslóan teljesítenek a kisebb kaliberű színészek, amire szükség is van, ugyanis mindegyik kapott legalább száz szerepet (!), hiszen a játékban szereplő összes NPC beszél, sokan közülük nem is keveset.

Mi tehát az Oblivion? Ha az eddigi cikkeim összes pozitív jelzőjét előkeresném, az is kevés lenne ennek a kérdésnek a megválaszolásához. Liquiddel beszélgetve arra jutottunk, hogy a játék valójában egy MMORPG „MO" nélkül – annyira mély, annyira tartalmas, annyira változatos, annyira addiktív. Kicsit mérges is vagyok a cikk írása közben, mert ahelyett, hogy a karrieremet egyengetném a különböző klánokban vagy sorra zárnám a dimenziókapukat, cikket kell írnom – az elvonási tünetek rendesen jelentkeznek, és ide még szmájlit sem teszek, mert teljesen komolyan gondolom. Csont nélkül bárki beruházhat egy Xbox 360-ra csak az Oblivion miatt, nem fog csalódni – ugyan még csak néhány hónap telt el az évből, de eddig számomra az év játéka, és kategóriájában – szigorúan szubjektív vélemény következik – minden idők legjobbja. Ha ez nem tíz pont, akkor semmi nem az. Lelkiismeret-furdalás nélkül adom is neki.

Vega
vega576@freemail.hu

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

BETHESDA SOFTWORKS / 2K GAMES

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos, mentés 8 MB,
480p / 720p / 1080i, dd 5.1

✓ minden idők egyik legtartalmasabb offline szerepjátéka
× kisebb grafikai és nagyobb töltési problémák - ez minden

10 pont

RAGADOZZUNK A DZSUNGELBEN!



A HÁBORÚHOZ 3 DOLOG KELL: XBOX, SZÉLESSÁVÚ NET, MEG EZ A PROGRAM!

xbox 360



Far Cry Instincts Predator

Az Xbox-on nevelkedett FPS-mániások minden bizonnyal találkoztak már a Far Cry Instincts névvel, hiszen tavaly ősszel egész nagy sikert aratva jelent meg a fekete monstrumra. Azt követte egy Evolution alcímre keresztelt... hát, a Ubisoft szerint „folytatás", de mi maradjunk inkább a „kiegészítő" megjelölésnél. Az **Instincts Predator** tulajdonképpen ennek a két játéknak az összeragasztott, Xbox 360-ra kicsikét feldíszített verziója. Ezzel alapvetően még nem is lenne akkora gond, ha a fejlesztők vették volna a fáradtságot, és rendesen, amúgy apait-anyait beleadva dolgoztak volna, ám sajnos nem ez volt a helyzet. A legnagyobb fejlődést értelemszerűen a grafika terén vártuk, de már itt csalódást jelent a játék. A vízeffekt ugyan elképesztő, ilyen szép és valósághű hullámokat még tényleg nem láthattunk egy játékban sem, meg a látótávolság is emberes, de ezzel nagyjából véget is ér az újítások listája. Esküszöm, nem túlzás: néhány textúra egyenesen az Xbox-verzióból származik, és ami ott még elment, az itt már ordenáré módon kilóg a környezetből...

Amúgy a játék nem sokat változott, továbbra is Jack Carvert fogjuk irányítani, aki véletlenül keveredik bele egy mikronéziai balhéba. Először csak emberek vadásznak ránk, de aztán egy kis fertőzés után megkezdjük az átalakulást, és állati ösztönökre teszünk szert: megérezzük és követni tudjuk ellenfeleink szagnyomát vagy épp egyetlen ütéssel ölhetünk. Ha végigjátszottuk az egész jó alapjátékot (vagy beírtuk GiveMeltAll kódot), akkor következhet az Evolution-mód, ami az Xbox-os kiegészítő átirata. Sajnos ezen tisztán látszik, hogy a félig elkészült térképeket próbálták meg valahogy készre eszkábálni, kerítettek hozzá valami ócska sztorit, készítettek néhány nagyon gáz átvezető jelenetet, és úgy gondolták, hogy ezzel megdolgoztak a pénzükért – a pénzünkért. Kapunk néhány új fegyvert, egy új állati képességet (fára lehet mászni, juhé!), meg összesen nyolc pályát, és ezzel kész.

Egyébként nem puffognék ennyit, ha legalább valamicskét megdobták volna a játékélményt, de sajnos az AI ugyanolyan agyhalott, mint eddig. A nehézségi szinteken sem okosodik, csak éppen egyre többen lesznek és egyre kevesebb lőszert hagynak maguk után... Sajnos az irányítás X360-on borzalmas lett, a célkereszt mozgatása nehézkes, ráadásul a lefekvés-felállás parancsokat hajlamos nem észlelni a program.

Ami megmenti a Predatort az alapjáték hangulatosságán kívül, az a nagyszerű







pályaszerkesztő (sok új tereptárggyal), és az izgalmas multi. Sajnos nem játszanak túl sokan, de amikor sikerült kifognom egy 16-fős meccset, remek élményben volt részem.

Xbot

FAR CRY INSTINCTS PREDATOR

UBISOFT MONTREAL

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1-4 Játékos (egy gépen), 2-16 Játékos (xbox live-on), system link dd 5.1, 480p, 720p, 16:9

✔ helyenként elképesztően jól néz ki
× gyenge ai, elbaltázott irányítás

7 pont

Battlefield 2: Modern Combat

Ha már a Far Cry-nál kidohogtam magam, hogy milyen rossz, ha egyes kiadók úgy gondolják, hogy érdemes az Xbox-os játékaikat X360-ra átírni, most az a fejezet következik, amikor ennek fogok ujjongani. Persze ennek megvan az oka, és ez az, hogy a **Modern Combat** esetében az átirat minősége egészen pazar, csak javult tőle a játék.

Tavaly ősszel teszteltük a Battlefield 2 PS2-es és Xbox-os verzióit, és lényegében a játékmeneten semmi nem változott. Ugyanúgy kapunk egy meglehetősen gyenge egyjátékos-módot, illetve egy nagyszerű online arénát – a különbség az, hogy sokkal szebb lett a grafika, illetve a netes játékot ezúttal mindenféle problémák nélkül sikerült megalkotni. Az eredeti Xbox-on az EA által fenntartott szerverek nem álltak a helyzet magaslatán, már nyolctíz játékosnál elviselhetetlen volt a szaggatás. Most viszont – ugyanazzal a netkapcsolattal – erről szó sincs, még a 24-fős küzdelmek is csodálatosan simák és gördülékenyek voltak. A hangkommunikáció kicsit el van szúrva, mert le kell hozzá nyomni egy gombot – komolyan, hogy ez mire jó... – de ezen kívül minden nagyszerű, klánt alapítani például cirka két gombnyomással lehet. A pályák is jól vannak összerakva, nagy kár, hogy mecscsek végén, amikor a következő helyszínről szavazni lehet, az esetek 95%-ában ugyanazt a három helyszínt váltogatják az emberek, így van olyan pálya, amit még nem is láttam!

Az egyjátékos-módot már nem tudom ennyire dicsérni, ott a küldetések néha olyan buták, hogy az szinte érthetetlen. Mivel az AI-t nem tudták jól összerakni, ezért kitalálták a hotswappingnak nevezett módszert, amellyel a pályán levő szövetségesek közül bármikor bármelyikre átválthatunk. Néha ez nagyon poén – a gép által sarokba szorított gyalogosról átkapcsolni egy támadó helikopterre például igen szívmelengető –, de azért ez közel sem megoldás. Ráadásul, mivel semmiféle mentési lehetőség nincs, a pályáknak többször is neki kell futni. Az meg külön furcsa, hogy a későbbi szintek némelyike, mint például a híd megtisztítása (majdnem, mint a Blackben) vagy az erőd megrohamozása egész jól sikerültek – csak mire odáig eljutunk...

Akinek nincs Xbox Live hozzáférése, az mondjon le a játékról, nem fog benne sok örömet találni, hiszen az egyjátékos-módot láthatóan azért találták ki, hogy bemutassa az öt eltérő karakterosztályt meg a járműveket. Multiban viszont hamar szerzünk cimborákat, akikkel élvezet lesz együtt taktikázni, ráadásul néha csodás jelenetekben lesz részünk: azt, amikor a fejem felett alacsonyan repülő szövetséges helikopter gépágyújából százszámra potyogó lövedékek szinte betemettek, jó eséllyel sosem fogom elfelejteni. Találkozunk a szervereken!







Xbot

BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT

ELECTRONIC ARTS

MÁS VERZIÓ: PS2, XBOX, PSP

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos (egy gépen)
2-24 Játékos (xbox live-on), dd 5.1, 480p, 720p, 16:9

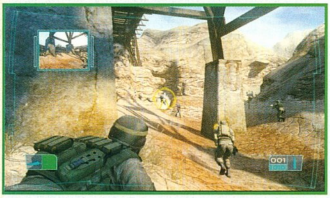
✔ multiban zseniális
× az egyjátékos-mód elég gáz

8 pont

MEXIKÓT LÁTNI ÉS MEGHALNI









Kezdjük az alapokkal: ugyan a név ugyanaz, de tartalmában az Xbox 360-as **Advanced Warfighter** szinte mindenben eltér a régebbi gépekre készült változattól. Példának okáért ez közel sem sz@r…

Sőt, ez az X360 egyik legjobb játéka! A felállás hasonló, mint a „kistestvérek" esetén, Mexikóvárosban kerülünk bevetésre, amikor lázadók szétvernek egy Észak-Amerikai gazdasági gyűlést, magukkal hurcolva államtitkárokat és elnököket. A mi feladatunk lesz, hogy ezeket kiszabadítsuk, majd visszaszerezzük a meglehetősen kényesen kezelendő atom-indítókódokat és végül hogy jól szétcsapjunk a rosszfiúk főhadiszállásán. Ez összesen 11 pályát és cirka ugyanennyi órányi tömény élvezetet jelent. A játékmenet itt teljesen más, mint az Xbox-os verziónál; többek között itt küldő nézetből követhetjük nyomon az eseményeket (ez nem csak eszelősen néz ki, de lehetővé teszi például a fedezék mögül történő lövöldözést is), és nem egy halhatatlan társunk van, hanem három eltérő felszerelésű, és igencsak halandó kísérőnk. Velük rengeteget lehet taktikázni, például nélkülük igen nehéz lenne kinyírni az ellenséges páncélosokat. High-tech felszerelésünk nem csak az éjjellátóra és az ellenfelek megjelölésére terjed ki, de néhány pályán használhatunk egy kamerával felszerelt puskát is, mellyel egy sarok mögül, teljes biztonságban arathatunk. Nem túl fair, de hát háborúban mindent szabad…

A küldetések rendkívül változatosak, az meg külön jó pont, hogy töltögetés nélkül tapasztalhatjuk meg ezeket – pontosabban a töltési időket rendkívül ügyesen leplezték. Sokszor például helikopterbe vagy APC-be pattanunk, és így jutunk el a következő helyszínre. Néha a helikopterből még lövöldözni is kell, egy bitang nagy gépágyúval – rendkívül élvezetes dolog ilyenkor bosszút állni azokon, akik pár perce még kergettek minket, akik elől bujkálnunk kellett. Említettem a pályák változatosságát, hát jöjjön néhány konkrét példa: egy ízben éjjel elektromos zavaró berendezéseket kell felrobbantanunk – ezzel csak az a baj, hogy itt egyedül leszünk, ráadásul a zavaró berendezések a mi felszerelésünkre is alaposan kihatnak, ha közel érünk hozzájuk, már alig látunk valamit a széteső, hangyás kijelzőtől. Egy másik alkalommal egy verőfényes nappalon kell háztetőkről-háztetőkre ugrálva, tűzlépcsőkön mászva mesterlövészkednünk, így tisztítva meg az utat egy tank előtt. Lesz, amikor fogságba esett mexikói tankpilótákat kell kiszabadítanunk, majd ha ez van, egy kis konvojjal utat vágnunk magunknak egy ellenséges bázisba, vagy éppen az amerikai elnököt kell megvédenünk, amíg beszáll egy helikopterbe.

A grafika láttán végre istenigazából elismerően csettinthetünk – ez tényleg a következő generáció. Ugyan többször is el kellett halasztani a játék megjelenését, de a játékot látva azt mondom, megérte! Katonáink elképesztő részletességgel vannak megalkotva, ráadásul mozgásuk is fenomenális lett – hihetetlen látvány, mikor bevetődünk egy alacsony fal mögé, vagy amikor fekvő helyzetben töltjük újra fegyverünket. A bal felső sarokban folyamatosan látjuk egyik társunk, vagy éppen az irányítható jármű által közvetített képet, jobb oldalon meg a bázissal tartjuk a kapcsolatot, sőt, néha még híradó-bejátszásokat is nézegethetünk. Mexikóváros is csodálatosra sikerült – ugyan arról gőzöm sincs, hogy létező helyszíneket másoltak volna le (mondjuk egy fogadásom lenne, hogy ennyi felhőkarcoló talán nincs még ott…), de csodásan kinéző, általában többféle útvonalon is bejárható területekkel fogunk találkozni. A felhőkarcolókról visszaverődő naplemente képes hosszú másodpercekre elvakítani minket, máshol meg az elképesztő látótávolságot fogjuk csodálni. És aztán ott vannak még a robbanások is, melyek akár egy külön bekezdést is megérnének – elképesztően élethűen néznek ki, túl közeli megtapasztalás esetén pedig elkezd csöngeni a fülünk, és pár másodpercre megőrülnek a kijelzőink is. Pazar!

Multiban is jól teljesít a játék, hiszen minden játékmódban 16 fő játszhat együtt, vagy éppen egymás ellen. Itt a legjobban a kooperatív-módot vártam, de ez kis csalódás lett, hiszen a négy, direkt erre kitalált pálya sokkal kidolgozatlanabb, mint amelyekkel az egyjátékos-módban találkozhatunk. Ráadásul multiban nem lehet fedezékbe húzódni (nem is lenne fair, meg aztán úgy tulajdonképpen mindent atombiztosan be lehetne védeni), így több taktikát elfelejthetünk – sebaj, multiban is van kis felderítő repülőnk, az rengetegszer mentette meg az életemet.

A többi játékmód már sokkal izgalmasabb, hiszen ott hús-vér emberek ellen indulhatunk harcba. A játékot csak türelmesen érdemes játszani, máskülönben pillanatok alatt leszednek minket, az meg ugye nem egy vidám dolog. Multiban saját karaktert indíthatunk, amely sajnos ugyan nem fejlődik, de legalább mi dönthetjük el, hogy hogyan nézzen ki és melyik kasztba tartozzon (mesterlövész, gránátos, rohamkatona, katona); természetesen bárkivel bármilyen fegyvert lehet használni, de a hozzánk tartozókra különböző bónuszokat kapunk, így érdemes tényleg „szerepjátszani".

A GRAW tehát nagyszerű lett, ráadásul még akkor is bőven megéri beszerezni, ha esetleg nincs Xbox Live-unk. Az achievement-pontok fele egyjátékos, másik fele meg multiban megszerezhető (utóbbiak között vannak bitang kemények is), szóval még ezzel sincs baj. Lényeg a lényeg: szerezzétek be ezt a játékot, nem fogtok csalódni!

Xbot

MARTIN BELESZÓL!

Amikor magamhoz tértem a játék grafikájának szemrevételezése utáni első gyors eszméletvesztésemből, szinte azonnal újra elájultam, de aztán végre szentelhettem egy-két órát az akciónak is, és rá kellett jönnöm, rohadt jó ez a taktikai-lövöldözős stílus, tehát nem csak bepisálósan szép, de élvezetes is a game. Azt mondják ez már az igazi nextgen látvány: én azt mondom, ez még lópikula ahhoz képest, amit karácsonyra kihoznak majd az X360-ból!

TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

UBISOFT

MÁS VERZIÓ: PS2, XBOX

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-4 Játékos (egy gépen), 2-16 Játékos (lan-on), 2-16 Játékos (xbox live-on), system link dd 5.1, 480p, 720p, 1080i, 16:9

✔ az első pályától az utolsóig egyre izgalmasabb lesz
× a kooperatív pályák nem elég kidolgozottak

9.5 pont

MESE, ÖRÖKKÖN-ÖRÖKKÉ







Tales of Eternia™

Néhány hónappal ezelőtt, mikor a Tales of Legendia cikkem visszatekintő részét írtam, megfogalmazódott bennem a gondolat, hogy milyen jó is lenne újra játszani a Tales of Eterniával. Mikor kb. 4 éve PS1-re megjelent Tales of Destiny 2 címmel, bizony egyből belopta magát a szívembe. Talán azt is mondhatnánk, hogy a Tales of Symphonia után ez az egyik kedvenc epizódom a sorozatban, minden esetlegese hibájával együtt. Nosztalgikus érzések törtek rám, bár ahhoz lusta voltam, hogy előássam valahonnan az egyik polcom mélyéről a PS1 verzió 3 CD-jét. Aztán amikor minap az irodában jártam kétszeres öröm is ért a játék PSP-s premierje kapcsán. Egyrészt megkaptam tesztelni, másrészt kb. két hétre megkaparinthattam a PSP-t, így most tölthettem el vele először huzamosabb időt a megjelenése óta. Szerencsére se a gépben, de ami a lényegesebb, a programban sem kellett csalódnom!

Mindjárt itt van az anyag címe, ami végre visszakapta a japán eredetit, azaz a Tales of Eterniát. A másik ami miatt boldog voltam, hogy végre kijött PSP-re. A sorozat harmadik részeként megjelent game ugyanis annak idején PS1-re talán legtartalmasabb RPG-k között volt. PSP-re egyébként sem volt eddig túl sok RPG, így egyfajta hiánypótlásnak is tökéletesen felfogható az anyag érkezése. Némi üröm csak azért vegyült az örömbe, mert a stuff tulajdonképpen „csupán" a PS1 verzió 100%-os konverziója, apróbb változtatásokkal. Persze ebben az esetben ez igazából nem számít, egy fontos ok miatt. A játék soha nem jelent meg Európában, ez az első eset, hogy végre ide is megérkezett és ez általában a Tales of… sorozatnál ritka. Nem beszélve arról, hogy megjelenésekor (2001-2002 fordulóján) jóval kevesebb figyelmet kapott, mivel egy időben érkezett a FFX-szel (mi is egy számban, a 46-ban írtunk róluk). Mivel ekkor már a PS2 volt fókuszban és PS1-re nagyítóval kellett keresi az ütős játékokat, ezért sem vették észre annyira az RPG játékosok. Például ezért sem indokolt számunkra a fanyalgás, hogy ez „csak egy konverzió", mivel sokan nem élhették át, mit is nyújtott a ToE, így most itt a remek lehetőség. Mielőtt azonban belemennénk a részletekbe, talán nem árt átnéznünk a legfontosabbat, azaz miről is szól a **Tales of Eternia**.

ETERNIA

A játék az Eternia nevű világban játszódik, mely két párhuzamos pályán mozgó bolygóból áll, amiket még egy Seyfert nevű istenség teremtett réges-régen. A két égitest neve Inferia és Celestia, amik rendkívül közel fekszenek egymáshoz. Hogy ne zuhanjon egymásba a két bolygó, egy furcsa gravitációs szerkezet tartja fenn az egyensúlyt. Hiába azonban a relatív közelség, a két planéta lakosai már régen nem érintkeznek egymással. 2000 évvel ezelőtt minden kapcsolat megszakadt köztük. Egy napon azonban Celestiáról egy lány érkezik Inferniára. Hogy pontosan miért, azt sokáig nem tudni, mivel celestiaiak egészen más nyelvet beszélnek. Igy a történet két főhőse, Reid és Farah sem képes megérteni a lányt. Ezért aztán felkeresik az egyetemen tanuló barátjukat, Keele-t, aki hamarosan szörnyű felfedezést tesz. A két világot pusztulás fenyegeti, mivel a gravitációs mező meggyengült. Tulajdonképpen Meredy is ezért jött, hogy figyelmeztessen mindenkit. Megkezdődik tehát a kaland a gonosz erők után, a világ megmentéséért.

A történetről elmondható, hogy bár kicsit hirtelen, talán kapkodó módon kezdődik, de mégis végig nagyszerű marad (bár tény, kissé kiszámítható). Még szerencse, hogy a kaland igencsak hosszú lett (úgy 60 óra körül, de inkább több).

A HARC ÉS JELLEGZETESSÉGEI

Kicsit zavarban vagyok, amikor egy Tales of… játék harci rendszeréről kell írnom, úgy érzem ugyanis, mintha folyton magamat ismételném. Mégis megkerülhetetlen, hogy erről is tegyek némi említést, mert mégis ez minden RPG legfontosabb része, ráadásul az Eterniában sok apróság más, mint a sorozat többi tagjában.

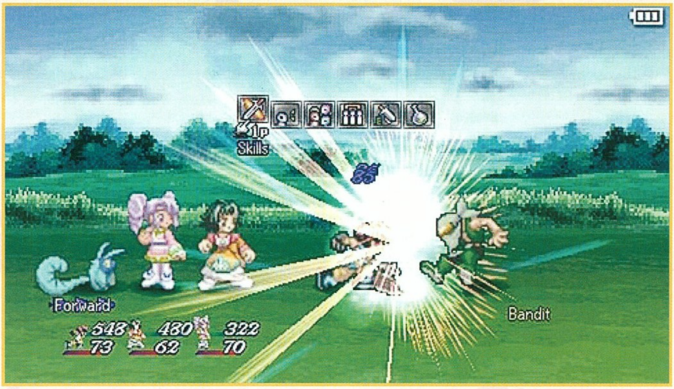
Abban nincs változás, hogy a csata folyamatosan megy, mint a többi részben, és abban sem, hogy beállíthatjuk, hogy parancsainkat hogyan hajtsa végre a gép (Manual, Auto, Semi-Auto). Mint mindig, most is a Háromszöggel csalhatjuk elő a menüt, amikor a küzdelem leáll, így nyugodtan választhatunk, hogy mit akarunk tenni. Lehet speckókat is csinálni, ezek megtanulása után különböző gombokra helyezhetőek, és így használhatóak. Természetesen a többi emberünket nem mi irányítjuk, hanem a gép, amúgy összesen négyen vehetünk részt a küzdelemben.

Érdemesebb kicsit a karaktereken elmélkedni. Nem lesz ugyanis valami sok emberünk a történet során. A már említett négy főhősön kívül még két karaktert lehet felvenni, bár ők nem kötődnek olyan szorosan a történethez (illetve egy ember áll még















be ideiglenesen hozzánk). Ebből következőleg karaktereink nagyban eltérnek egymástól. Elsőként itt van mindjárt a főhős, Reid, aki a tipikus harcos figura. Nála két értékre kell oda figyelni, mikor fegyvert vásárolunk: a Slash-re és a Thrustra, mind a kettő meghatározó lehet. Ugyancsak két hasonló értéket találunk Farah-nál is, csak mivel ő fegyver nélkül küzd, nála a Kick és Punch elnevezéseket láthatunk. Ezeket az értékeket azért kell növelnünk, mert így lehet kifejleszteni jobbnál jobb támadásokat (Skill), sőt Farah esetében varázslatokat. Ők tehát harcosok, ellenben Meredy és Keele varázslók, így teljesen másképp kell őket kezelnünk. Csatában mindig a hátsó sorokban foglalnak helyet, mert a közelharcban hamar kikészülnek. A legfontosabb tulajdonság, hogy a történet során felvehetünk úgynevezett Craymeleket. Ezek az FF sorozat summonjaihoz hasonló szörnyek, akik óriási hatalommal bírnak. A lényeg, hogy Keele-nek és Meredy-nek varázslatokat lehet velük megtanítni, sőt, ők alakokban lehet megtalálni a városokban). Ezen kívül vannak különféle versenyek, labdajáték, sőt még vizsgázhatunk is. A Tales of… sorozat előző szereplői tesznek fel nekünk a Namco-hoz kapcsolható kérdéseket.

Egyetlen dolog zavarta az összképet, ami már a PS1 verzióra is jellemző volt. Nevezetesen néhány játék pofátlan módon csal (pld. a labdás) és inkább idegesítő, mint sem szórakoztató.

Aki gyűjtögető típus az sem fog csalódni, mivel rengeteg egyéb titok lappang a játékban. Keresgélhetünk a városokban pl. Lens-eket egyre jobb cuccokért, sőt még kincsvadászatban is részt vehetünk majd a hajónkkal.

MINŐSÉG

A Tale of Eternia már PS1-en is minőségi RPG volt, amit most sikerült még tovább fokozni. Egy idő után kíváncsi voltam, milyen egymás mellett a PS1-es és a PSP-s verzió, és mégiscsak előástam valahonnan a játék első CD-jét. Az első dolog, ami szembe ötlött, hogy PSP-n a videók sokkal jobbak voltak, mind a felbontás, mind a színek (kicsit sötétebb, jobb árnyalatú minden), mind a képernyő mérete miatt (nem egy szűk kockában vannak a filmek, mint anno PS1-en). De nemcsak a videók jobbak, hanem a grafika is! A portolás közben arra ügyeltek, hogy a PSP azért erősebb a PS1-nél, így a grafikát pixelmentesítették (kb. mintha PS2-be tennéd a PS1 verziót, sőt annál is jobb). A jobb felbontás miatt a már egyébként is csodaszép rajzolt grafika még élesebb és még jobb hatást kelt. A helyszínek gyönyörűek, mintha egy élő rajzfilmben mozognánk. Tetszett az is, hogy a karakterek sokkal jobban festenek a képernyőn, jobban látható a mozgásuk, mint a régebbi verzióban. Nagy pozitívum, hogy a töltési idő is lerövidült, hamarabb jönnek be a csaták és a helyszínek is, ha épp bemegyünk valahová. Emellett a sebesség is megnőtt, ami főleg a harcoknál fontos. A Tales of… sorozat harcai mindig is gyorsaságukról és pörgőségükről voltak híresek, így jó, hogy kicsit dinamikusabban mennek az ütközetek. (Hogy érzékeltessem, a PSP-s után a régi változat csiga lassú volt.)

A minőségi javuláson kívül a tartalmilag is bővült a program, vannak csak ebben a változatban megtalálható extrák (igazából csak apróságok, de nem szeretnék poéngyilkos lenni).

Ami változatlan, de továbbra is nagyon király, azok a zenék. Motoi Sakuraba most is tökéletes munkát végzett. A hangulat tökéletesen visszaadja a Tales of… érzést végre kompakt formában is!

Összességében elmondható, hogy egy pompás változatot kaptunk, olyat, amivel mindenki elégedett lehet.

VÉGSZÓ

Végső gondolatként talán örömömnek kell hangot adni, hogy PSP-re megjelent, sőt ilyen minőségi lett az anyag. Sokan talán így neki fognak kezdeni, amit én kifejezetten ajánlok az RPG-t kedvelő játékosoknak (hogy a Tales of.. rajongókról ne is beszéljek). Végre egy igazán „hardcore” RPG-t kaptunk a gépre, ami minden igényt kielégít egy időre. Igazából csak azok a PSP-sek maradhatnak hoppon, akik már PS1-en kipörgették az anyagot, mert nekik olyan nagy extrával már nem szolgálhat a játék. Ennek ellenére minden más RPG megszállottnak nyugodtan ajánlom a beszerzését.

Reméljük még fognak érkezni ilyen anyagok, és nemcsak portok. Bár én egy angol Tales of Rebirth-nek nagyon tudnék örülni!

(A játék titkaihoz a 46-os szám mellékletében találtok információkat.)

Veres Miki





meg is tudják őket idézni! A Craymelek fejlesztése így nagyon fontos, amiket egyébként később a Craymel Cage-ben tudunk megtenni (a menüben lesz elérhető).

Aki nem ismerné a Tales of… szériát, annak azonban szólnom kell, hogy az Eternia nem könnyű darab! Sokszor képes kegyetlenül megszívatni a játékost, így a fejlesztések elmaradása később igencsak megbosszulhatja magát. Kőkemény RPG-vel állunk szemben, nem vitás! Mindezt tetézi, hogy **rengeteget** kell benne harcolni. Sokkal többet, mint azt manapság megszokhattuk. Néha már idegesítő gyakorisággal fognak bennünket megtámadni, ami mondjuk egy idő után talán monoton lehet.

TARTALOM

Talán egyetlen Tales of… játék sincs, ami ilyen tartalmasra sikerült volna, mint ez. Mindjárt itt vannak az aljátékok. Kezdjük a mindegyik részben visszatérő szórakozással, a főzéssel. Ezzel jobbnál-jobb cuccokat gyárthatunk. Persze a recepteket nem lesz könnyű megtalálni, hisz ehhez a különböző helyeken rejtőző Wonder Chefet kell kiszúrni (sokszor egész érdekes

MARTIN BELESZÓL!

Úgy látszik ennyi idő kellett a fejlesztőknek, hogy a kezdetben „Menj és Játssz!” szlogennel elindított PSP-ből végre „Maradj és Játssz!” gép válhasson. Megjöttek az igazi odafigyelős, nekiülős, rákoncentrálós, hardcore gémereknek való anyagok. PSP = nagyonkirály!



TALES OF ETERNIA

NAMCO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
mentés (352 kb)

✔ hosszú és tartalmas történet
× csaló aljátékok, néha kicsit monoton lehet a harc

8.5 pont

FÉLIG ROMLOTT ESSZENCIA?







Mindig is csodáltam a Splinter Cell sorozatot, de csak távolról, mert ahhoz túlságosan türelmetlen vagyok, hogy végigjátsszam őket. Annyit azért tudok, hogy a Chaos Theory nagykonzolon szuper lett, DS-en rettenetes, viszont a most boncolandó példány megjelenése, bevallom, váratlanul ért. Először azt hittem, ez lesz a hónap második bombacíme, amit a kiemelt érdeklődés miatt különös figyelemmel kell kezelni, hogy végül egy igazán autentikus kritika szülessen belőle. Aztán nagyjából egyórányi játék átformálta a képet. Megállapítottam, hogy a **Splinter Cell Essentials** hasonlóan sikertelen kísérlet, mint a DS verzió, s igazából nincs is vele más dolgom, mint hibáira rávilágítva elrémiszteni tőle a potenciális vásárlók tömegét, s rábeszélni őket a Syphon Filter megvételére.

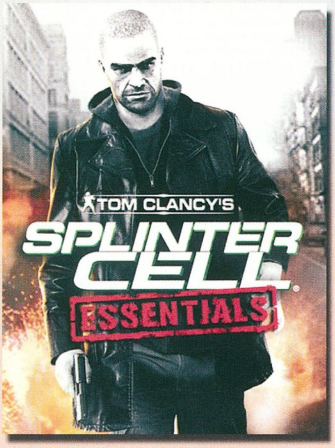
A jelek szerint nem mondtam nagy hülyeséget tavaly, mikor a Burnout Legends-et a sorozat esszenciájaként aposztrofáltam. Most az Ubisoft kreatívjai igyekeztek a Splinter Cell korábbi részeinek legjobb pillanatait egybegyúrni, és közben arra is rájöttek, mennyire frappáns alcímnek ez a latin eredetű szó. Persze, ha valóban ebben állna a Splinter Cell lényege, mint amit az Essentials sugall, akkor valószínűleg soha nem jutott volna el idáig a sorozat, hanem az első rész fejlesztése közben fújták volna le a projektet. A PSP verzió már ott elbukik, hogy *baromi ronda*. Főleg a Syphon Filterhez képest. Ha csak úgy magában nézzük, akkor elhagyhatjuk a baromit, simán ronda. Próbálja visszaadni a nagykonzolos látványt, full 3D minden, ahogy kell, de érződik rajta, hogy átirat, nem pedig egy direkt PSP-re fejlesztett kód. Szögletes a környezet, csúnyák a textúrák. Sam Fisher arca kimondottan ijesztő, úgy néz ki, mint egy szörny (főleg amikor tarkóján keresztül bezuhan fejébe a kamera, és belülről, negatívban látjuk kifeszített ábrázatát). A játékból egyébként alig látszik valami, mert folyton koromsötét a képernyő. Ez amolyan szexepilje a sorozatnak, de korábban azért nem volt jellemző, hogy egyáltalán ne lássuk merre megyünk, hová mászunk, mire lépünk. A folyamatos sötétség nemcsak használhatatlanná teszi a játékot (nappali fényben), de rendkívül nyomasztó is. Az éjjellátó szemüveg sem javít sokat a helyzeten. Egyrészt nem mindig tudjuk viselni, másrészt, amikor bekapcsoljuk, fény derül a grafika árnyoldalaira. A játék összecsapott voltát igazolja egy vicces bug, amit a harmadik pályán találtam a menüben. Ott, ahol szöveges formában olvashatjuk a feladatok összefoglalóit. Ahogy görgettem az egymás alatti pontokat, feltűnt, hogy két bekezdés szó szerint megegyezik, annyi különbséggel, hogy az egyiknél hiányzik a mondatvégi pont, a másiknál nem. Ugyancsak nevetséges, hogy a képernyőn megjelenő borítékot (ami jelzi, ha új feladatot kaptunk) csak úgy lehet eltüntetni, ha legalább kétszer belépünk a menübe *felbontani* azt. Tudom, ezektől még nem dől össze a világ, csupán elgondolkodtató, hogy ilyen állapotban adnak ki játékot az Ubisoftnál. Hozzáteszem: csomagolt, bolti verzió volt nálam tesztelésen.

A sztorimód kilenc missziója és a három bonusz küldetés közt vegyesen találunk régi és új pályákat. Amolyan *best of* válogatásra kell gondolni. Nincs különösebb logikai kapocs a missziók közt, csupán annyi, hogy mindet Sam Fisher idézi fel emlékeiből. Az első pálya a Double Agent egyenes folytatása, Sam a temetőben meglátogatja lánya sírját. A következő helyszín már időben és térben is odébb van, Kolumbia dzsungelébe csöppenünk, Sam egyik legelső küldetésébe. Sajnáltam, hogy egyéb tekintetben szerencsétlen a játék, mert egy dolog nagyon tetszett benne, pont az, ami a Syphonban kevésbé: a párbeszédek. Olyan apró szellemességek hangzanak el, mint mikor kiszabadított főnökünk rákérdez, miért egyedül jöttünk érte. Sam valami olyasmit felel: „tudja, hogy van ez, csökkentették a keretet, spórolnak a büdzsén”. Dicsérhetjük az audio tartalmat is, elsősorban a zörejeket. Lépteink által többféle zajt kelthetünk, függően a talaj felszínétől és sebességünktől. A fegyverek is szépen szólnak. Az irányítás sem kifejezetten rossz. Analóggal mozgunk, és ezzel lehet nézelődni is, ha lenyomjuk a Kört. Ilyenkor Sam megáll, a kamerát pedig minden irányban lehet forgatni körülötte, beállítva a számunkra éppen megfelelő nézetet. Főhősünk képességei a szokásosak: sétál, lopakodik, ugrik, mászik, függeszkedik, stb. Feladataink sem szolgálnak különösebb újdonsággal: túszmentés, bombahatástalanítás, zárfeltörés, katonák likvidálása és hasonlók. Szokás szerint találunk fény- és hangmérő skálát a képernyőn, amiken szemmel tarthatjuk, mennyire vagyunk elrejtve, vagy ellenkezőleg, feltűnőek. Érdemes megemlíteni a mentési lehetőségeket is; az autosave mellett bárhol, bármikor menthetünk manuálisan is, ami alaposan (talán túlságosan) megkönnyíti a játékos dolgát. A multiplayer opció egy vicc, ketten játszható, de a beszámolók szerint fele annyira sem szórakoztató, mint nagygépen. Netes mód nincs.

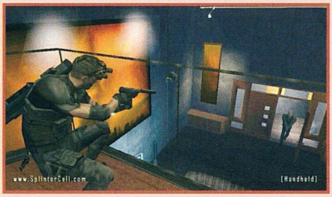
Íme egy újabb PSP játék a Prince of Persia után, aminek hatalmas rajongótábora van, ami sikeres lehetett volna, de elvérzik millió apróságon. Ejnye Ubi, ennél sokkal többre vagytok képesek. Amíg ti próbálkoztok, mi szifonozunk.

Stiletto











MARTIN BELESZÓL!

Most erre megint mit mondjak? Hogy ha nincs nagykonzolod, csak PSP-d, és már halálközeli állapotba kerültél Splinter nélkül, akkor vedd meg, egyébként röhögj azokon, akik már megvették? Ez olyan szemétség lenne…

SPLINTER CELL ESSENTIALS

UBISOFT

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 Játékos (wifi 2 játékos)
mentés 656 Kb

✔ szellemes dialógok
× összecsapott, sötét, csúnya

5 pont

EHHEZ SZÓLJ HOZZÁ!





Ez meg mi a csoda? – kérdezheted csodálkozva, ha még nem hallottál a **Talkman** című, leginkább fordító- vagy oktatóprogramként definiálható okosságról. Nem kimondottan játék, de nagyon érdekes szoftver. Eredetileg a japán piacra fejlesztették, ám szerencsénkre elkészült belőle a nyugati verzió is, minek segítségével francia, német, olasz, japán, spanyol és UK-angol nyelvismeretünket fejleszthetjük. Szemben az eredetivel, amiben japán, koreai, kínai (mandarin) és USA-angol szerepeltek.

Na de mitől más ez, mint egy hangkazettával árusított nyelvkönyv? Természetesen attól, hogy interaktív. Meg attól, hogy mellékelnek hozzá egy speckó mikrofont, amivel a PSP képes érzékelni, felismerni és kiértékelni az emberi hangot. Az USB portra csatlakoztatható műanyag eszköz kiválóan illeszkedik a géphez; alacsony, keskeny és hosszúkás méretének (1cm x 1cm x 5cm) köszönhetően nem lóg ki túlságosan egyik irányba sem. Jobbján található a hangérzékelő nyílás, bal oldalon pedig egy beépített csavar, hogy biztosabban tudjuk rögzíteni.

TALK MODE

A program három fő opciója közül a Talk Mode gyakran használatos mondatokat és kifejezéseket csoportosít témakörök szerint. Olyan ez, mint a nyelvtanfolyamok és nyelvvizsgák szituációs gyakorlatai. Összesen 28 téma közül választhatunk, pl.: étterem, repülőtér, városnézés, bevásárlás, kórház, metró, éjszakai élet. Maradjunk ez utóbbinál. A program *házigazdája*, Max, a kékszínű madár fluoreszkáló night-life háttér előtt fogad minket, ezzel is megalapozva a bulihangulatot. A Négyzet lenyomásával beszélhetünk hozzá, mire ő igyekszik az elhangzottnak megfelelő mondatot előkeresni repertoárjából, és a választott idegen nyelven reprodukálni. A hangfelismerés tapasztalataim szerint kiválóan működik. Ugyanakkor manuálisan, a gombok használatával is keresgélhetünk a témához kapcsolódó mondatok között. Válasszuk például azt a – mulatozás során valóban praktikus – kérdést, hogy: *Can I go out and come back in again?* Ennek jelentése magyarul kb. annyi, hogy: *Ha kimegyek piálni, mert az éjjelnappaliban olcsóbb, még visszaengedtek?* Az X-et lenyomva most ugyanezt meghallgathatjuk és elolvashatjuk a többi nyelven. Például franciául: *Est-ce que je peux sortir et revenir plus tard?* Vagy németül: *Kann ich nach draußen gehen und danach ohne Probleme wieder reinkommen?* Esetleg olaszul: *Posso uscire e poi rientrare?* Netán spanyolul: *Puedo salir y volver a entrar?* A japánt most inkább ne erőltessük. Sajnos a komplikált menürendszer miatt nyelvet váltani korántsem annyira egyszerű, mint gondolnánk, de a nehézségek ellenére is nagyon tartalmas és mulatságos időtöltés a Talk Mode. S talán még hasznos is, ha valaki komolyan veszi.

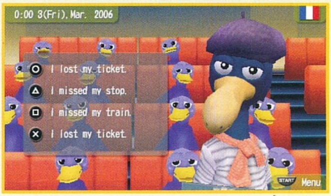
GAME MODE

A program számomra legszórakoztatóbb része a Game Mode-on belül található Prononciation Game. Max-madár iskolai tábla előtt áll, professzornak van öltözve, s az általunk választott idegen nyelven képez mondatokat – amiket nekünk a lehető legszebb kiejtéssel kell megismételnünk. Artikulációnk helyességét *A*-tól *D*-ig osztályozza. Minden nyelvnél találunk egy 25 darabból álló, eleinte teljesen szürke puzzle-képet. Ennek elemeire kattintva ötmondatos meneteket játszhatunk, s ha kizárólag A minősítést kapunk, apránként feltárhatjuk az egész puzzle-ábrát, plusz megnyithatunk további játékmódokat is. De mielőtt szánkat szóra nyitnánk, soha ne felejtsünk rátenyerelni a Négyzet gombra, és nyomva tartani egészen addig, míg be nem fejeztük a mondatot. Ha ugyanis túl későn nyomjuk a Négyzetet, vagy túl korán engedjük el, a mikrofon téves adatot rögzít, és rossz osztályzatot ad, még ha egyébként helyes is volt kiejtésünk. A Listening Game egy másik minijáték, de az előbbinél szerintem jóval kevésbé szórakoztató. A mikrofonra itt nincs szükség, a feladat abból áll, hogy a választott idegen nyelven egymás után meghallgatunk több mondatot, majd az elhangzottak közül egyet megismétel a program, ennek jelentését kell felismernünk.









TOOLS

A program harmadik alpontja, a Tools kissé szükségtelen funkciókat kínál: Friend Map, Unit Converter, Alarm és Voice Memo. Legérdekesebb közülük a Friend Map, ahol egy sematikus világtérképen kicsi zászlókkal bejelölhetjük ismerőseink származási helyét. Felírhatjuk nevüket, rendelhetünk hozzájuk fejecskét, és hangmintát is vehetünk tőlük. Szellemes ötlet, de csak az veszi majd hasznát, aki nemzetközi környezetben él, mondjuk ösztöndíjjal külföldön. De még ekkor sem alkalmazható igazán, mivel a világtérkép elnagyolt, a menü bonyolult, és sokáig tart rögzíteni az adatokat. A konvertáló, az ébresztő és a hangfelvevő (max. 10 másodperc) aranyos funkciók, de valószínűleg pont nem lesznek kéznél, amikor szükség van rájuk, ráadásul megtalálhatók a legtöbb mai mobiltelefonban.

A Talkman egy végtelenül kedves és szimpatikus program, igazi különlegesség. A nagyszájú (-csőrű) Max jópofa figura, csak kár, hogy folytonos szereplésével (biliárdozik, hintázik, verdes a szárnyaival) leterheli a rendszert, megnöveli a töltési időt, körülményessé teszi a program használatát. Helyenként kiforratlannak és átgondolatlannak tűnik a Talkman, mégis kiváló kezdeményezésnek tartom. A hangfelismerő rész szuperül működik, a szolgáltatásokon még lehetne finomítani. Remélem, egy esetleges második rész kiaknázza majd az online opcióban és headset támogatásban rejlő lehetőségeket is.

Stiletto

MARTIN BELESZÓL!

A Talkman kapcsán jutott eszembe egy furcsa dolog... milyen érdekes ezeknek a külső kiegészítőknek a sorsa... számomra valahogy olyan komoly innovációnak tűnik mindegyik... EyeToy, pisztoly, adapterek, mikrofon, most ez a hangfelismerő izé, mindenféle komoly minőségű hi-tech kütyü... aztán valahogy mind a süllyesztőben végzi. Mert egyiket sem használjuk tartósan. Kipróbáljuk, megmosolyogjuk, aztán dobjuk.

TALKMAN

SCEE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos, mikrofon
mentés 255 Kb

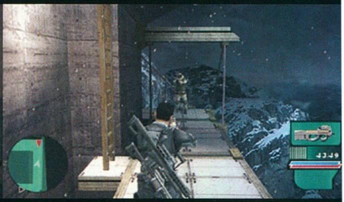
✓ innovatív koncepció
× kusza menü, sokat töltöget

7.5 pont

EBBEN A SZIFONBAN BŐVEN VAN PATRON



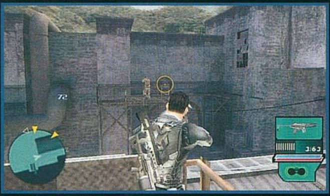




A furcsa nevű Syphon Filter sorozat gyökerei 1999-ig nyúlnak vissza, ekkor jelent meg a nagysikerű első rész PlayStationre. 2000-ben jött a második, 2001-ben a harmadik, majd 2004-ben, immár PlayStation 2-őre a negyedik epizód, The Omega Strain alcímmel. A kezdeti tündöklést színvonalvesztés követte, eljött hát az ideje, hogy visszaállítsák a sorozat renoméját. A **Syphon Filter: Dark Mirror** ezt meg is teszi, ráadásul hordozható platformon, ahol talán a legkevésbé vártuk volna. Van szerencsém bemutatni az idei év egyik legnagyobb PSP-durranását, ami nem átirat, nem lebutított verzió, hanem önálló rész, egy valóban bombasztikus folytatás!

Igyekszem ritkán élni a sokat puffogtatott, közhelyszerű kifejezésekkel, de most mégis ideillőnek érzem, hogy *szuperlatívuszokban*, azaz „legekben" beszéljek a játékról. Jelenleg ugyanis a Syphon Filter: Dark Mirror az egyik (vagy *a*) legszebb, legtartalmasabb, legkidolgozottabb program PSP-re. Talán nem a legjobban irányítható és nem is a legszórakoztatóbb, de ez utóbbi állítás már maximálisan szubjektív, később még visszatérek rá. A Dark Mirror legalább olyan tartalmas, mint a SOCOM Fireteam Bravo, és legalább olyan szép, mint a Daxter. Egyesíti e két csúcsjáték kiemelkedő tulajdonságait. Gyönyörű a grafikája, változatosak a feladatai. Legtöbbször persze lőni kell, ez magától értetődik, de észre sem veszed, s az adrenalin pumpáló akciórész már le is csendesedett, és gondolkodós feladványba váltott át; találd meg a rejtett kódot, kutass lehallgató készülékek után, védelmezz túszt, lődd ki a mesterlövészeket, kövesd a társad, stb. Ne forradalmi ötletekre számíts, hanem kiegyensúlyozott, jól felépített, klasszikus játékmenetre.







SZÜKSÉGESEN KOMPLIKÁLT

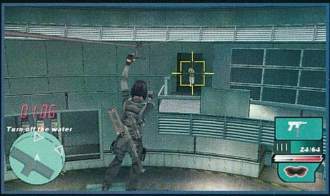
Essünk gyorsan túl a játék talán levitathatóbb részén, a kezelhetőségen. A gombkiosztás hasonlóan komplikált, mint a SOCOM-nál, de itt is csak a szükséges mértékben. Még pont kényelmesen használható. Szerintem úgy negyed óra szükséges a megismeréséhez, aztán másfél az alapos kitanulásához, plusz számoljunk 5-10 percnyi ismétlésre / gyakorlásra, ha több napig nem nyúlunk a játékhoz. Standard beállításnál figuránkat az analóg kar mozgatja, nézelődni az előlap jobbján lévő négy gombbal lehet. A D-padon alsó nyíl a guggolás, balra eszköztárunk, fölfelé interakció (pl. mászás, tárgyfelvétel), jobbra a fegyverek menüje érhető el. L gomb használatos automatikus célbefogásra és / vagy zoomoláshoz, tüzelni az R-rel lehet. Ezek csak az alapok, de talán ennyiből is látszik, hogy világos, logikus a rendszer. Azért számítsunk rá, hogy használat során, főleg eleinte, okozhat némi nehézséget.

syphonfilter DARK MIRROR

ELEGÁNSAN RAJZOLT

Nem éppen effajta látványvilágra szoktuk mondani, hogy rajzfilmes, mégis, engem leginkább rajzfilmre emlékeztet a játék grafikája. Szokatlanul színes, éles és aprólékos. Jó ránézni. Többször is megálltam, hogy leesett állal, elkerekedett szemekkel bámuljam a képernyőt. Nem csak technikailag káprázatos, de esztétikailag is nagyon finom munka. Sokhelyütt nem is tipikusan játékszerű, inkább kézi rajznak tűnik minden objektum és karakter. Az emberek arcai és felszerelésük közelről is meglepően részletesek, a többi tárgy optimalizált textúrával van borítva. Olyan hangulatos apróságok tarkítják a képet, mint például egy lámpabura körül zümmögő legyek, vagy az alattuk lévő asztalon a hamutartóban füstölgő csikk. De hozok inkább másik példát, azt, ami a legnagyobb hatással volt rám. Konigsberg kaszinójáról van szó. Ne egy hagyományos játéktermet, hanem úri kastélybelsőt, antik könyvtárszobát képzeljünk magunk elé. Körbe a polcokon könyvek, középen kártyaasztalok. Az ellenséggel már végeztem, barátságos csend honol. Illetve mégsem, mert a márványburkolatú kandalló felől halkan ropog a tűz. A láng lágyan bevilágítja a teret, szinte érzem, ahogy sugározza a meleget. Kedvem lenne leülni a kandalló előtti fotelbe, fegyveremet falhoz támasztani, s magamhoz ragadni egy könyvet a polcról. Mindent azért itt sem lehet, gyerünk tovább gyilkolászni a következő terembe. Ez is akkora eleganciával berendezett helység, hogy elnöki fogadást lehetne adni benne. A mennyezeten freskó, nem látszik tisztán, valami csatajelenet lovakkal.



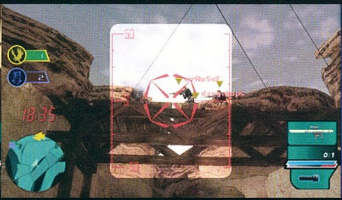












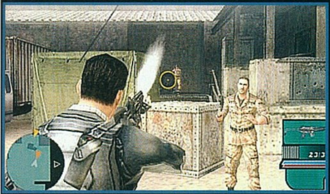


Két jókora csillár világítja be a négy rulett- és két kártyaasztalt tartalmazó, gesztenyebarna luxusberendezést. A falon kardok, mellettük életnagyságú lovagpáncélok díszelegnek. Fönt galéria fut körbe. Oda is fel lehet menni, hogy letekintve még hatásosabb perspektívából csodálkozzunk rá e páratlan interieurre. Elképesztő! Komolyan mondom, közel húszévnyi Game Boy-ozás után még mindig alig hiszek a szememnek, mikor ilyen grafikát látok a *kezemben*! Ugyancsak a látványt dicsérik a minőségi CG-animok, a sok-sok real-time cut-scene, valamint a reális fizika. Vagyis az annak látszatát keltő rongybaba effekt, ami akkor mutatkozik meg, ha valaki összeesik. Például amikor egy rosszfiút létráról lövök le, szépen lebucskázik, mint Egernél a török, s talán még az alatta lévőt is magával rántja.

KOMOLYAN VETT

Ami a sztorit illeti, ne számítsunk szépirodalomra. Gabe Logan szuperügynököt alakítjuk, aki az USA-kormány megbízásából







egy terrorista szervezet felszámolásán munkálkodik. Egyszerű de szövevényes a történet. A hét fejezet során bejárjuk a fél világot, hómezőtől őserdőig, fény derül egy „Sötét Tükör” fedőnevű, géntechnológiával kapcsolatos ügyletre, feltűnik Logan ex-nője, arról kiderül, hogy van egy kislánya, akit ráadásul elrabolták, de nem kell megijedni, nem tőlünk van a gyerek. Nem megyek bele ennél részletesebben a történetbe. Nem mintha attól félnék, hogy lelövöm a poént, és elárulom, ki a gyilkos. Azért nem kívánom részletezni a cselekményt, mert engem egyáltalán nem fogott meg, s ha akarnám se tudnám lelőni a poént, az ugyanis nincs benne. Túlságosan komolyan veszi magát a game, ez volt vele a bajom. Ami persze magánvélemény, nem objektív kritika. Talán csak nem voltam a megfelelő hangulatban, és nem tudtam azonosulni Gabe Logan szerepével, a tökéletes katonával, aki egyedül megmenteni a világot, persze azáltal, hogy halomra öli felebarátait. Biztos nem mondanék ilyeneket, ha most lennék tizenhárom éves, mint amikor Schwarzenegger Commando-ját néztem teljes átlényegüléssel a moziban. Az sem volt egy vicces film, legfeljebb csak attól, hogy totál komolyan veszi magát, mégis rajongtam érte. Szóval megértem, ha velem ellentétben lesz, aki nemcsak átrohan a pályákon (igyekezve minél több embert a homloka közepén eltalálni), hanem figyel a cselekményre is, esetleg kikeresi az ismeretlen angol szavakat a szótárból, netán újraolvassa a missziók briefjeit, s felcsigázott érdeklődése következtében utánanéz, hogy mit is kell tudni a játékban megemlített, ex-szovjet államokról, vagy épp magáról az ENSZ-ről. Lesz, akit megfog a történet, lesz, aki beleéli magát, e felől semmi kétségem.

VÉRONTÁSRA KÉPZETT

A rendelkezésünkre álló képességek és fegyverarzenál bemutatásának legcélszerűbb módja, ha végigszaladunk a játék négylépcsős kiképzésén. A training-mód első szintje a manőverezést mutatja be. Megtanít kúszni, mászni, egy RTL nevű eszközzel kötélen csúszni, valamint használni az EDSU szemüveget, amitől mindent pirosban látunk, s amivel kiszúrhatjuk a rejtett mágneses zárakat és falra szerelt lézeres bombákat (amiken mellesleg az ellenség sértetlenül átsétál, csak mellettünk robbannak fel). Megismerkedünk a Night Vision szemüveggel is, amivel a sötétben látunk, szép zöld színben, és titkos kódokat is kileshetünk általa. Maga a tréning egyébként rendes kiképzőpályán zajlik, időre, s úgy van kialakítva, hogy érdemes legyen többször is nekifutni, javítva saját rekordunkat. A tutorial második szintjén a fegyverhasználat alapjaival ismerkedünk meg. Megtudjuk, hogy guggolva biztosabban tudunk célozni, s hogy az első lövés mindig pontosabb, mint a rögtön azt követő második. Ezeket a praktikus információkat Teresa nevű diszpécserünk közli rádión keresztül, aki annyit locsog, hogy néha már beszólna neki az ember, fogja be, és hagyjon a feladatra koncentrálni. Megtanulunk fedezékből tüzelni, falhoz lapulni, sarkon kilesni. Ez nagyon profin lett megoldva, mert az analóggal óvatosan ki lehet kukucskálni a fedezékből, majd hirtelen előugrani-lőni-visszahúzódni, anélkül, hogy teljes mellszélességgel az ellenség golyózáporába vetnénk magunkat. Felkészítésünk részét képezi a manuális és target-lock célzás gyakorlása, a pusztakezű önvédelem (pofon, rúgás, nyaktörés), a késelés, valamint az EDT használata, ami Gabe Logan kedvenc fegyvere, de nekem is rögtön azzá vált. Az EDT egy végtelen kapacitású elektromos sokkoló, amivel piszkosul élvezetes kicsinálni az emberkéket. A készülék impulzust lő ki magából, ami ha elkapja a delikvenst, nagyon durván rázni kezdi. A csávó izmai lemerevednek, mozdulni sem bír, kék villámok és halálhörgés közepette magatehetetlenül remeg a fájdalomtól. Kétségbeesett üvöltése addig tart, míg egész teste ki nem gyullad, és lángba borulva össze nem esik a földön – jó móka, 16 éven felülieknek. A tutorial harmadik felvonása az MB-150 Sniper puskával ismertet meg, nem is akármilyen helyszínen. Szélfútta kősivatag sziklás völgyében találjuk magunkat. Szemünket bántja a szikrázó napsütés, minden nagyon távoli és fakó, hasonlóan az ICO háttereihez. Tökéletes környezet egy mesterlövész gyakorlatra. Sorban megtanuljuk a 6mm-es töltény, a robbanótöltet, a csendesebb megoldást jelentő gázlövedék és az imént bemutatott EDT puskagolyós változatának használatát. A negyedik tréningszessön már a multiplayer világába kalauzol. Igaz, nem helyettesít egy élő partnert, de minimálisan felkészít az online játékra, elmagyarázva például a kézigránátok használatát és háromféle akna (lézeres, taposó, távvezérlésű) telepítési módját.

Legnagyobb bánatomra ezzel a játékkal sem tudtam semmiféle multiplayer alkalmazást kipróbálni. Az ad-hoc eleve ki volt lőve, mivel csak egy lemez volt nálam. Game sharing lehetőség van, működött is szuperül, de csak egyjátékos demót küldött a másik gépre, nem sikerült multiznunk vele. Természetesen most is az online opcióban volt minden bizodalmam. De az meg szervert nem talált magának, a fene egye meg! Gondolom azért, mert megjelenés előtti sajtópéldány volt nálam tesztelésen – mire a játék boltokba kerül, nyilván nem lesz ilyen probléma. Lesz viszont deathmatch és csapatjáték, klánokba rendeződés, levelezés, barátainkról listavezetés, Dzsontól ötlet ellopás, üzenőfalra írás és chatelés – írásban és élőszóban egyaránt, ugyanis a játék támogatja a PSP-s headsetet. Már megint nem szóltam ez idáig a hangzásról. Pedig remek zenék vannak a játékban, és a szinkronok is jó minőségűek. Csak a lövéseket kísérő hangokkal volt bajom. Halkak, erőtlenek, olyanok, mintha műanyag pisztollyal kattogtatnánk.

Erre a játékra is igaznak tartom, amit a Daxter bevezetőjében írtam. Ez is mérföldkő a hordozható játékok között, csak a maga műfajában, lövöldözős stílusban. A vásárló maximálisan elégedett lehet, mert minőséget kap a pénzéért, teljes kiszolgálást, komplett szórakoztató csomagot.

Stiletto

MARTIN BELESZÓL!

Ilyen minőségű akciójáték hordozható gépen még nem volt, és ezt vegyétek készpénznek. Ez nem egy párszor öt perces móka buszozás vagy metrózás közben. Ez hosszú utakra (vonat, repülő, hajó, kocsival külföldre) való komoly elfoglaltság. Én tutkó viszem magammal az E3-ra, legalább nem kapok idegrohamot a 11 órás repülés közben…

SYPHON FILTER: DARK MIRROR

SONY

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

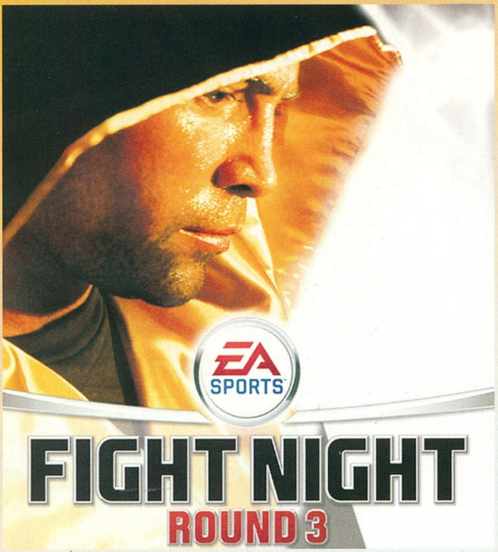
grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos (wifi ad-hoc, online 2-7 játékos)
mentés 254 Kb

✓ kivételesen szép grafika, tartalmas karriermód és online opció
× néhány apróság

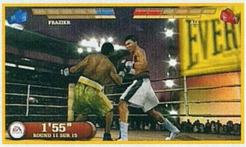
9 pont

SÚLYOS POFONOK









Még csöpög a vér felszakadt szemöldökömből, de nem bánom, mert a francia srác már a földön fekszik. Pedig a chatroomban az előbb még hogy járt a szája! Végre egy játék, amin igazán jól ki tudtam próbálni az online opciót! Számomra már ezért is emlékezetes marad a **Fight Night Round 3**, ami névleg teljesen megegyezik a márciusi Konzolban két oldalon kitárgyalt nagygépes eredetivel, de csak névleg. Valójában a sorozat második és harmadik epizódjából lett összegyúrva, s némileg megkurtítva. Az eredetihez képesti változás leginkább az irányításon mutatkozik meg, legkevésbé pedig a grafika színvonalán (mármint a hardverek adottságaihoz mérten). Az irányítás problematikája az, hogy míg az eredetiben a bal analóggal lehetett mozogni, és a jobb karral támadni, itt nincs jobb kar, ezért ütni az X, Kör, stb. gombokkal lehet. A D-pad nyilainak is megvan a maguk szerepe: fölfelé nyomva összekapaszkodunk, balra az ellenfelet cukkolhatjuk, jobbra szabálytalankodunk (pl. fejelés), lefelé pedig egy szuperbrutál ütést produkálunk. Mint említettem, legkevésbé a látvány sínylette meg a konverziót. Pazar a grafika! Külön dicséretet érdemel a dinamikus kameramozgás, némelyik háttér (pl. a vidámpark óriáskerekei), a lassítások, a visszajátszások, a K.O. pillanatai és úgy általában a véres jelenetek. A zenék stílusa ugyanaz, mint eddig, összesen 12 hip-hop-feka-rap dal szerepel a repertoárban. A kommentátor szövegelése megfelelő, az ütésekkel járó hanghatások viszont kissé erőtlenek. Menüpontban és játékmódban nincs hiány, lehetőségeink gyorsmeccstől a karrierig terjednek. Választhatunk legendás játékosok közül (Muhammad Ali, Joe Frazier, stb.), de megplasztikázhatjuk saját emberünket is (azonos részletességgel, mint nagygépen). Karriermódban a ranglista 50-ik helyéről indulva lépegetünk előre, közben szerződéseket kötünk, személyi edzőt bérelünk, valamint a hatásos bevonuláshoz elengedhetetlen zenére, tűzijátékra és bikinis lányokra szórjuk a pénzt. Sajnos az edzést reprezentáló minijátékok elvesztek a portolás során, viszont a menetek közti gyógyítgatás megmaradt. Sajnáltam azt is, hogy nincs game sharing opció, kárpótolt azonban a netes játék! Egészen addig, míg el nem kezdett akadozni, és meg nem szakadt a kapcsolat... Az első kapcsolódáskor amúgy át kell esni egy EA regisztráción, aminek a vége az, hogy választhatsz: fizetsz 2 dollárt, vagy játszol ingyen, de cserébe beleegyezel, hogy reklámleveleket kapsz elektronikus postaládádba (megjegyzem, fake-emailt is gond nélkül elfogad a rendszer). Akinek tehát nincs nagykonzolja, de szereti a bokszot, és esetleg még wifi is van az otthonában, szerintem nyugodtan adhat egy esélyt ennek a verziónak.

Stiletto

FIGHT NIGHT ROUND 3

EA SPORTS

MÁS VERZIÓ: X, PS2, PS3, X360

grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos (wifi, online 2 játékos)
mentés 128 Kb

✓ remek grafika, tartalmas karriermód, online játék
× az eredetihez képest butított irányítás

7.5 pont

ÜGYNÖK A MÚLTBÓL









Bő két évvel ezelőtt sokat hallhattunk egy szintén EA kiadású, meglepően jól sikerült James Bond játékról, mely az Everything or Nothing alcímet viselte. Sajnos azt máig sem próbáltam ki, mégis tisztán emlékszek rá, ugyanis nemcsak gamer körökben dicsérték, hanem utcai plakátok sokasága is hirdette a 007-es multiplatform kalandját. Nagyon csodálkoznék, ha ezt a mostani epizódot is városszerte látnám reklámozni. Már asztali konzolon sem aratott valami nagy sikert a **From Russia With Love** (Oroszországból szeretettel), de PSP-re lebutítva valószínűleg még kisebbet fog. Elsősorban irányíthatóság és kamerakezelés frontján bukik el a játék (a szokásos probléma, csak egy analógunk van). Ha ezekkel nem lenne annyi baj, mint amennyit helyhiány miatt inkább fel sem sorolok, akkor azt mondhatnám, vasárnap délutáni semmittevésre tökéletesen alkalmas popcorn játékról beszélünk. Mert végtére is hozza azt, amit egy James Bond adaptációtól minimálisan elvár az ember. Van benne sok-sok lövöldözés és robbanás, terroristák és leányrablás, van Sean Connery ijesztően fiatal, 1963-as arcával, vannak igényes átvezető videók, és vannak többnyire igénytelen pályák. Van benne lock-on, ami befogja helyettünk az ellenfeleket, s ami miatt célozni nem kell, és nézelődni se nagyon. A kamera kizárólag jobbra-balra forgatható, de jobb nem hozzányúlni, annyira lomha és kiszámíthatatlan. Van zoom is, ami nem hiányozhat egy öldöklős progiból sem, s aminek itt Bond Focus a neve: L gombbal becélozzuk a delikvenst, négyzettel ráközelítünk, az R-rel meg jól fejbe lőjük. Mindez nem is néz ki rosszul, de annyira azért jól sem, hogy napokig áradozzunk róla a haveroknak. Közelharc is van a játékban, ami akkor hasznos, ha fogyóban a lőszerünk. Ügynökünk ilyenkor felettébb elegáns, kissé túlzottan is teátrális fogásokkal teríti le támadóit. Mivel James Bond sztori el sem képzelhető Q bácsi high-tech kütyüjei nélkül, ezekből is akad néhány mutatóba. Van például lézerkaróránk és távirányítós mini-helikopterünk, illetve egy fájdalmasan rosszul irányítható rakétahátizsákunk is, ami pedig klassz eszköz lehetne, hiszen tudunk vele repkedni. Nem tagadom, vannak itt jó pillanatok, de összességében mégsem lenne fair a részemről, ha bárkinek is ajánlanám ezt a játékot. Főleg nem e hónapban, mikor pont befutott az év egyik legnagyobb PSP durranása, a Syphon Filter, ami annyival sokkal jobb ennél a 007-nél, hogy talán nem is szabadna egy lapon emlegetnem a kettőt.

Stiletto

FROM RUSSIA WITH LOVE

EA

MÁS VERZIÓ: PS2, XBOX, GC

grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 Játékos (wifi, ad-hoc 2-6 játékos)
mentés 192 Kb

✓ vodka-martini, rázva, nem keverve
× rosszul irányítható, tartalmatlan, unalmas

5 pont

MIDWAY ARCADE TREASURES EXTENDED PLAY



Azt hiszem, egyszerre vagyok túl fiatal és túl öreg az ilyen retro gyűjteményekhez. Fiatal, mert bár éltem a nyolcvanas években, elejétől a végéig, de a füstös játéktermek helyett akkoriban bölcsödébe, óvodába és általános iskolába jártam, tehát pont lecsúsztam az árkád gépek aranykoráról. Ugyanakkor elég idős vagyok ahhoz, hogy ne most találkozzak először ezekkel a mai szemmel esetleg primitívnek vagy kezdetlegesnek tűnő, de valójában rendkívül értékes és tartalmas klasszikusokkal. A **Midway Arcade Treasures Extended Play** huszonegy játékból álló kollekciójának nagyjából a feléhez köt engem valamilyen személyes emlék. Persze az már nem tiszta, hol is játszottam velük. Talán a kilencvenes évek elején, a pesti Vidámpark lepukkant játéktermében (ahova akkor tévedtünk be, mikor a go-karttól már elzavartak, mert nem voltunk még 14 évesek), de az is lehet, hogy suli utáni délutánokon nyomtuk őket, mikor átjártunk egymáshoz az osztálytársakkal C64-ezni és Spectrumozni. (Na, meg Enterprise-ozni, ami csak nekem volt az osztályban.) Akárhogy is, annak idején alaposan kiszórakoztam magam ezekkel a stuffokkal. Olyannyira, hogy közülük ma már csak kevés játék tud öt percnél tovább lekötni. Kizárólag az egykori legeslegkedvencebb játékaim. Boldog voltam, hogy ebben a csomagban találtam is egy ilyet, amivel még most is szívesen, lelkesen, gyermeki örömmel tudok játszani. Ez pedig nem más, mint örök favoritom, a Wizard of Wor.

A retro gyűjtemények létjogosultsága kétségtelen, de most nem fogom törni magam, hogy ezt bizonygassam. Más lenne a helyzet, ha olyan kaliberű gyűjteményről beszélhetnék e sorokon, mint a tavaly novemberi számban Martin által bemutatott Namco Museum Battle Collection. Az egy kifogástalanul sikerült válogatás, annak valóban ott a helye minden PSP-tulaj gyűjteményében. *Ennek viszont nem feltétlenül.* A Midway Treasures sorozat korábbi, nagykonzolra kiadott részei többnyire jól sikerültek, de ez a mostani inkább melléfogásoknak tűnik. A kiválasztott játékokkal itt sincs baj – sőt, megkerülhetetlen klasszikusokat találunk köztük –, csak a kivitelezés lett rossz. Kezdjük ott, hogy a játékok hűtlenek eredetijükhöz. Képzeljétek el a csalódást, mikor elindítom a Wizard of Wort, előre dúdolva magamban a dallamát, mire valami furcsa robothang kezd szövegelni az első pályán. Mintha Kraftwerk számot hallgatnék. Jé, ez beszél? Hát hol beszélt egy játék a nyolcvanas években?! Sehol. És a zene, te jó ég, teljesen el van torzulva, be van lassulva! A dallam talán ugyanaz, de alig lehet felismerni. Na és mit keresnek azok a csillagok a háttérben? Emlékeim szerint sima fekete volt a WoW háttere. Na meg honnan tudjam, mikorra datálható a program? A főmenüben azt írják 1981, a játék elején azt, hogy 1980. Hát eléggé felhúztam magam! (Tipp Martinnak: egy oldalas Wizard of Wor screenshot az újságban lenyugtatna.) Azért így is sokáig elvoltam vele, s mondhatom, a pályák végi szúnyog (másoknak lepke) és boszi megölése még mindig bizsergető élmény! De lépjünk tovább. Talán a Mortal Kombat sorozat szerencsésebb választás lesz, gondoltam. Hát nem. Aránytalanul sokat kell rájuk várni, mint egyébként a legtöbb játékra a csomagban. Egyenként 10-15 másodpercet vesznek igénybe, aztán a főmenübe való visszalépés ugyanennyit, ami nevetséges, főleg ahhoz képest, mennyire csúnyácska és egyszerű menüről van szó. Ám ha végre betöltődött, akkor sem kielégítő a Mortal Kombat. A második és a harmadik rész játékmenete túl gyors, miközben a karakterek mozgásából érzékelhetően kimaradnak fázisok. Egyértelmű, hogy a készítők valamit nagyon elszabtak az emulációnál. Több játéknál is problémát okoz a 16:9-es képarány. A Toobin' című, úszógumis verseny megmaradt ugyan vertikálisnak, csak éppen nehezen kezelhető az oldalra állított PSP-n. Közben a Spy Hunter, ami szintén vertikálisan lenne élvezhető, vízszintesen lett belapítva a szélesvásznú képarányba. Szóval teljes a káosz. Ha lepauzáljuk a játékot, az L + Négyzet kombóval megválaszthatjuk, hogy középen kicsiben (arányaiban), avagy teljes képernyőn (torzítva) lássuk a képet. Sokat ez sem segít a helyzeten. Ráadásul kész röhej, hogy az L + Négyzet opció sehol nincs feltüntetve a programban, erre az infóra véletlenül találtam a neten. De legalább működik.

A helyzet persze nem teljesen katasztrofális. Ideig-óráig ezzel a válogatással is kellemesen el lehet retrózni. Például a Paperboy teljesen jól fut, a Defenderben sem találtam semmi kifogásolni valót, a logikai, futószalagos KLAX is remek szórakozást nyújt, és még folytathatnám a sort. Pozitívumként említhető, hogy állásainkat és a rekordokat elmenti a program. Valamint az, hogy a játékok többsége ad-hoc multiban is élvezhető, ami tök jó, csak találj hozzá partnert, aki volt még olyan szerencsétlen, és szintén megvette ezt a nem túl jól sikerült kollekciót. Másképp nyilatkoznék, ha a készítők éltek volna a game share-ing lehetőségével, és tudnánk egy lemezzel ketten játszani. Vagy ha legalább online-multi lenne benne. De egyik sincs, így az ad-hoc sem ér sokkal többet, mint egy pofon annak a bizonyos végterméknek. Talán most azt hiszitek, túl kritikus voltam, s nem becsülöm eléggé a régi játékokat. Pedig higgyétek el, megbecsülöm én őket. Csak az bosszant nagyon, ha egy kiadó igénytelen kiadásban, mai áron próbálja ránk sózni húszéves termékeit.

Stiletto









MARTIN BELESZÓL!

Az impozáns, híres klasszikusokat felvonultató játéklista ellenére ez a kollekció mégsem egy komoly vétel. Fogadjuk el, ezek a stuffok akkor ott nagyot ütöttek, így jobban-rosszabbul emulálva már elveszett belőlük valami. Azt meg nincs pofám mondani, hogy csak a Defender miatt vedd meg az egészet...

A lemezen található 21 játék:

720	Mortal Kombat 3
Arch Rivals	Paperboy
Championship Sprint	Rampage
Cyberball 2072	Rampart
Defender	Sinistar
Gauntlet	Spy Hunter
Joust	Toobin'
Klax	Wizard of Wor
Marble Madness	Xenophone
Mortal Kombat	Xybots
Mortal Kombat II	

MIDWAY ARCADE TREASURES: EXTENDED PLAY

MIDWAY / DIGITAL ECLIPSE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

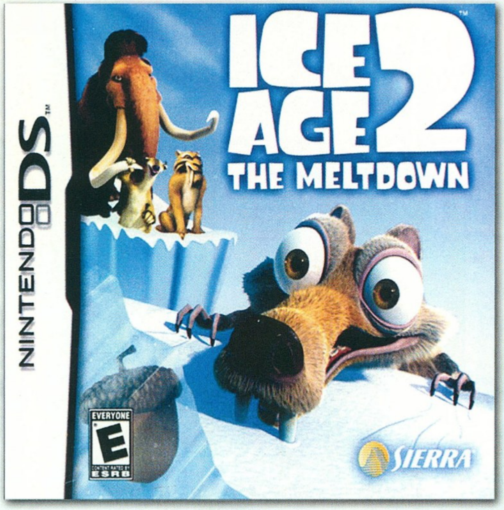
grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

1 Játékos (ad-hoc 2-4 játékos)
mentés 128 Kb

✔ igazi klasszikusok
× nem egyeznek az eredetivel, rossz emuláció, aránytalan töltési idők, néhol recseg az audio

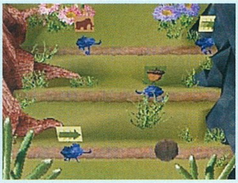
5.5 pont

OLVADÓ FRIDZSIDER









Bár jelen sorok írásakor még viszonylag újdonságként pereg a vásznakon a nagy sikert aratott Jégkorszak folytatása, a lap megjelenésekor remélhetőleg már a tisztelt olvasó is megtekintette az animációs korszak legfrissebb kiváló darabját – a Fox gondozásában elkészült alkotás mesterien fejlesztette tovább a mozgókép stílusjegyeit, ám a digitális köntösbe bújtatott videojáték inkarnáció komoly gondokkal küszködik.

Pedig már a fejlesztési munkálatok is jól indultak, hiszen a DS-re szánt *Ice Age 2* nem egyszerű port, hanem külön csapat által hegesztett egyedi produktum, ráadásul a bevezető animáció poénhegyekben dúskáló megvalósítása és a kiváló – teljesen három dimenziós, a gép képességeihez mérten olykor-olykor meseszép – látványvilág remek játékot is eredményezhetett volna, ám az Amaze tátongó lukat hagyott az építőelemek között: bár alapjában véve egyszerű Lost Vikings klónnal állunk szemben – hiszen a három szereplő között itt is kötelező a folyamatos váltás –, de az elképesztően szűkre szabott időkorlát, a kaotikus pályadesign és a borzalmas útvonaltervezés miatt gyakorlatilag lehetetlen többszöri nekifutás, memorizálás és több hektoliternyi vérizzadás nélkül akár az első pályán is végigmenni.

Az alsó képernyőn helyet foglaló minitérkép tökéletes tájékozódást biztosíthatna, ám a felső kijelzőn végbemenő tényleges akció izometrikus megjelenítése okán a tájékozódás problémás; nagyon kényelmetlen. Se szabadon mozgatható kamera, se alternatív nézőpont, se isteni segítség: az egészben pedig az a legjobb, hogy a random mód elhelyezett útakadályok, az ide-oda mozgó platformok és a szintet átölelő csúszdák ésszerűtlen elhelyezése miatt képtelenség odafigyelni a teljesítendő feladatra, hiszen a homokórát helyettesítő, egyre magasabbra szökő vízszint könyörtelen és meggondolatlan lépésekre ösztökél, a koncentráció legapróbb szikráját is elsöpörve – ámbátor a limitált mennyiségű, a főszálon kívül, a menüben megtalálható minijátékok ötletesek és szórakoztatóak, de nem képesek ellensúlyozni a tényleges vonulat hibáit – ez pedig megbocsájthatatlan, annak ellenére, hogy a DS nem dúskál platformjátékokban, az azonban biztos, hogy ennél bármi jobb: pedig még a mogyoróhajhász kis izé aduászának bedobása is megtörtént!

Wilson

ICE AGE 2: THE MELTDOWN

VIVENDI UNIVERSAL GAMES / AMAZE ENTERTAINMENT

MÁS VERZIÓ: PS2, X, GC, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	közepes
zene / hang:	siralmas
hangulat:	siralmas

1 Játékos

✓ kellemes külső
× túlkoros vezetési modell

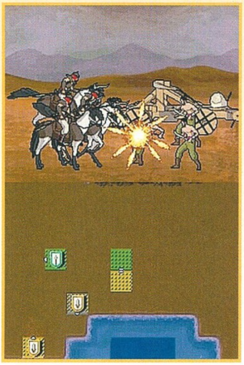
3 pont

PÓKERARCOK



Perzsia hercegének visszatérése mesésre sikeredett – a három esztendővel ezelőtt megjelent Sands of Time elemi erővel zúdította újra a köztudatba Jordan Mechner klasszikus főhősét és legújabb kalandját. Az immáron valóban teljesen három dimenzióban (ez esetben szó szerint) pompázó epizód hozta meg kiadója számára is az egyöntetű elismerést és anyagi sikert, melynek köszönhetően pár hónappal ezelőtt az újgenerációs PoP áradat harmadik hulláma vonult le, tovább bonyolítva az idő homokja köré épített mítosz szappanoperákat megszégyenítő fordulatokban gazdag történetét. Handheld inkarnációra az elmúlt időszakig kellett várnunk, ám a PSP-re megálmodott port nem csak nevéhez, de stílusához is méltatlan volt – a bugoktól hemzsegő borzalom láttán ma is égnek áll az ember haja. A **Battles of Prince of Persia** más, nagyon más; minden bizonnyal a gép szűkös hardver erőforrása okán vett 90 fokos fordulatot. Milyen jól tette!

Alanyunk nem platformer, hanem vérbeli *stratéga* – mégpedig a legjobb, ínyenceknek szánt fajtából, lévén Advance Wars klón. Nos, ez így nem pontos: bár sokat merít a szintén ezen a handheld családon sikerre jutott szériából, legnagyobb részt mégis a klasszikus kártyás játékokból – különösen gondolva itt a zseniális Magic the Gatheringre! – építkezik. A négyzetrácsra osztott terepen a cél az ellenség elsöprése, vagy a vezér megölése. Ehhez hercegünk saját kis seregét kommandírozza, melyet 200 lapból álló paklival tehet meg. Ebbe mind a bevethető egységek, mind a bónuszokat / mánuszokat előcsaló sziluettek beletartoznak. A rendszer elképesztően összetett, hihetetlen mélységű taktikázást kínál, ám nem képes effektíven és egyszerűen elmagyarázni önnön működési mechanikáját – a beépített tutorial sajnos harmatgyenge, így fogaskerekek forgásának mikéntjére menet közben, a csaták alatt jön rá az ember. Viszont ha belemelegszik, garantáltan nem teszi le, egyrészt mert pokolian szórakoztató, másrészt pedig mert történet szintjén kitölti az egyes és a kettes számú rész közötti űrt. Egyetlen negatívuma ezen kívül talán puritán grafikus körítése, mely bár funkcionális, néha túlságosan sivárnak tűnik: ettől függetlenül jól teljesít. Azonban nem ajánlható bátran mindenkinek: körökre osztott mivolta lévén a játékmenet lassú, a csaták minimum harminc-, de inkább hatvan percig is elhúzódhatnak, a siker pedig egyáltalán nem garantált: az ellenfél nem egy esetben nyilvánvaló előnnyel indul, néha lehetetlen helyzetekből is vereség nélkül kimenti magát míg mi csak zokogni tudunk az elesett seregek sorának láttán.



Ez azonban ne bátortalanítson el senkit, a Battles kiváló, elképesztően tartalmas játék, mely multiplayer módjával hosszú távon is képes fenntartani az érdeklődést.

Wilson

BATTLES OF PRINCE OF PERSIA

UBISOFT / UBISOFT MONTREAL

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 Játékos

✓ monstre tartalom
× puritán külső, erőtlen tutorial

8 pont



Mega Mant játszani mindig is egyedi élmény volt. A *Capcom* már az első konzolvadhajtások idején bevezette a köztudatba az alacsony, rikítóan kék öltözékbe bújtatott hős futurisztikus kalandját. Többször – *talán túl sokszor*. Igaz ugyan, hogy a későbbi folytatások mindegyike megőrizte az eredeti elképesztően stílusos, élénk színkavalkádban fürdő csigaházát, ám a belsejében lapuló élőlény túlságosan is egyetlen jellemző vonulat mentén futotta le a maga köreit.

A Mega Man széria tagjai mind a mai napig elképesztően magasra belőtt nehézségi fokaikról hírhedtek: ennek ellenére hihetetlen népszerűségnek örvendenek. Tény és való, napjainkra elcsépelt, elfásult és borzalmasan monotonná vált a Mega Man folyam – talán pont ezért tűnt fel a színen a Mega Man Battle Network, mely immáron sokadik alkalommal, ezúttal új platformon próbál hódítani.

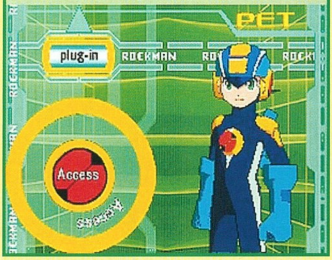
Kár, hogy ilyen formában. Ezt kérem szépen már láttuk, két alkalommal, ráadásul egy időben – a Gameboy Advance inkarnáció alig pár hónappal ezelőtt vágott neki a szakboltok meghódításának, mégpedig vérbeli pénztárca nyaggató, undorítóan kevés különbséget tartalmazó kettős verzióban. A DS kiadás szerencsére mindkettőt tartalmazza, a Double Team tehát tartalmas, hosszú távú szórakozást nyújtó produktum. Bonyolult, kissé kusza, de kifejezetten élvezetes: a klasszikus Mega Mantől jelentősen eltérő, oldalra scrollozó platformer helyett vérbeli akció-RPG, a Metal Gear Aciddal nyitott kártyás szisztéma hullámait meglovagoló ínyencdarab. A mechanikát borító történet szerint Mega Man egy komputerprogram, melyet a valós világban tevékenykedő ifjonc, Lan aktiválhat az internetre csatlakozva, ahol kedves héroszunk vírusok és egyéb digitális élőlények pofozkodásával tölti idejének jelentős részét. A virtuális küzdelem jelentős stratégiai elemeket tartalmazó összetett rendszer formájában került megvalósításra, melyben a legnagyobb szerepe a lapokat helyettesítő chipeknek lesz – a játékmenet legnagyobb részét ezek megszerzése, valamint a megfelelő pakli összeállítása teszi ki. Ráadásul nem csak ezek, de Mega Man képességei is fejleszthetők „programok" segítségével: a dolgot bonyolítja, hogy bizonyos skillek ütik egymást, gyengítve ezzel a főhős erejét, így nem mindegy, hogy mit és mivel párosítunk. A tényleges harc egy négyzetrácsra osztott cyberpanelen játszódik, valós időben – gombpüfölő pofozkodás helyett a kijátszott chipek paramétereitől, illetőleg a megközelíthető – elfoglalható cellák mennyiségétől függ a csata kimenetele.

Szerencsére a Double Team DS tartalmaz számos új elemet és módozatot is: a legjelentősebbek a Liberation küldetések, melyekben más Navikkal szövetkezve egy egész rendszer kitisztítása az objektíva, ráadásul a zárt cybertér miatt jelentős változás figyelhető meg a csaták szabályrendszerében, így gyakorlatilag egy teljesen más játékkal ismertet meg ezen opció. Az érintőképernyő értelemszerűen könnyebb navigálást biztosít a kissé kaotikus is túlságosan sok feliratot tartalmazó menüben, de a DS képességei inkább a széleskörű multiplayer porcióban mutatkoznak meg, ahol megmérkőzhet egymással több humán opponens vagy épp rendbe szedheti chipkészletét némi cserekereskedelem keretében. A beépített mikrofonnal járó hangvezérlés érdekes színfoltja a palettának, de inkább csak látványos ficsőr, semmint jól használható újdonság. Az izometrikus nézetből adódó szemet gyönyörködtető grafika a régi, erre nem lehet panasz, arra viszont már igen, amit a Capcom új játék címén próbál eladni a népnek.

A Double Team DS felháborítóan kevés újdonságot tartalmazó, két képernyőre igazított GBA port, semmi több: elég volt a negyedévente megjelenő, minimális újdonságot tartalmazó folytatásokból, az újracsomagolt Mega Manek kifogyhatatlan áradatából. *Eredetiség*: ez az, amiben szűkölködik a haláltusáját vívó Mega Man széria.

Wilson







MARTIN BELESZÓL!

DS-re még nem volt MM, most már van. A marketing osztály újabb rublikát pipálhat ki. Terv teljesítve. A műtét sikerült, a beteg nincs jól.

MEGA MAN BATTLE NETWORK 5: DOUBLE TEAM

CAPCOM

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

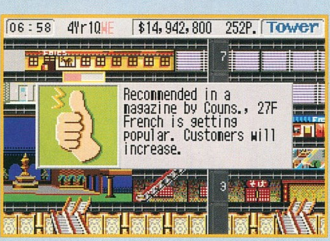
1-8 Játékos, wi-fi

✔ összetett, mégis egyszerűen nagyszerű
✕ kár, hogy már ezerszer láttuk

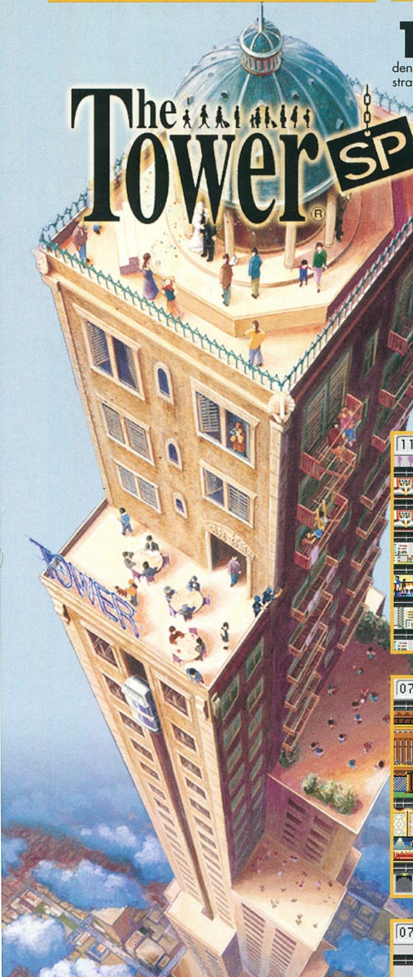
6.5 pont

ROCKEFELLER JR.









12 évvel ezelőtt Sim-lázban égett a világ – a Maxis olyan átfogó offenzívát indított a piac ellen, melynek során a „Sim" jelzőt gyakorlatilag minden, a mikromenedzsment valamilyen formájára építkező stratégia megkapott. Volt itt kérem szépen a sorozatot elindító városmenedzser SimCity (és több folytatása), egész planétát kormányzó SimPlanet, az Egyesült Államok egészségügyi rendszerét pellengére állító SimHealth, a hangyák jól szervezett hierarchiájába betekintést nyújtó SimAnt, de az igazi nyalánkság a hatalmas felhőkarcolók látszólagos unalmas életére fókuszáló SimTower volt. Mondhatnánk, hogy hatalmas sikert aratott szélsőséges témaválasztása révén, de nem így történt: egyrészt a jelentősen túltelített stílus nem volt képes elbírni még egy feltörekvő törpét, másrészt pedig a kissé vontatott játékmenet nem nyújtott akkora kihívást és izgalmat, mint egy komplett bolygó irányítása. Tizenkét esztendővel később mégis újra kísért köreinkben, ezúttal handhelden, **Tower SP** néven, nem hivatalos port formájában – nevezzük egyszerűen klónnak. Vajon ennyi év elteltével sikerre vihető a formula?

Nem éppen. A szimplicitás jegyében fogant játékmenet nem éppen egyszerű célt tűz ki – erősen visszafogott anyagi bázisból kell a felhőkbe nyúló tornyot eszkábálni egy zsebkendőnyi területre. Ahhoz, hogy ez megvalósulhasson, sürgősen komoly bevételi forrás után kell nézni, mely jelen esetben emeletek felhúzásával, majd benépesítésével abszolválható: a pénzmag irodák, üzletek és lakások telepítésével kezd csordogálni a bankszámlára, feltéve, ha a kiépített infrastruktúra ki tudja szolgálni a bérlők igényét, hiszen a rendszerbe kerülő legapróbb porszem is katasztrofális következményeket vonhat maga után. Az üresen álló szobák benépesítése automatikusan történik, az élet magvai maguktól vetik el magukat, a játékosnak csupán a felületet kell biztosítani. A kényes egyensúly megtalálása már más tészta, a legtöbb gondot az állandó problémák miatt elégedetlen masszív tömeg fogja okozni, lévén minden egyes individum más és más igényekkel rendelkezik: példának okáért az Armani öltönyben feszítő bizniszmenek nem kívánnak hamburgert és egyéb gyorséttermi kaját fogyasztani jól megérdemelt szünetükben, így számukra mindenképp fel kell húzni egy előkelő éttermet, azonban az sem mindegy, hogy hova és hányat, hiszen senki sem szeretne a mindennapi betevőjét biztosító cégtől 15-20 emeletet liftezni – rosszabb esetben lépcsőzni – csupán azért, hogy magához szólíthassa kalóriaszükségletét. A szintek megtervezése és a köztük való közlekedés megszervezése éppen ezért a Tower SP kritikus pontja. Kétség kívül összetett, nagy odafigyelést igénylő mikromenedzsment képezi alanyunk magját, ám meglepő módon ez kiváló, egyszerű irányítással párosul; bár a GBA minden gombja kihasználásra kerül, senki sem fog elveszni a visszafogott statisztikák és az ikonok tengerében. A gondok ott kezdődnek, mikor sikerül egy stabil rendszert felhúznunk, a pénztárcánk egyre csak dagad és nem kell beleszólnunk a dolgok menetébe – olyannyira nem, hogy gyakorlatilag nyugodtan hátradőlve külső szemlélőként figyelhetjük tovább az általunk felépített birodalom működését, anélkül, hogy bármi beleszólásunk is lenne. Mivel a kitűzött feladat és ennek elérési metódusa nem változik, így sajnos a Tower SP alig pár óra leforgása alatt kiismerhetővé, egyúttal monotonná válik.

Ebben túl nagy szerepe nincs a grafikus körítésnek, mely sajnos az eltelt évek alatt mit sem változott, tökéletesen bemutatja a '94-es színvonalat, ám ez 2006 derekán édeskevés, még akkor is, ha a platform által nyújtott lehetőségek száma erősen korlátozott. Persze a kissé fakó és egyszerű színválasztás, a sziluettek formájában szimbolizált populáció és az egy sablon alapján megtervezett üzletek, irodák és lakóházak miatt nevezhetjük funkcionálisnak a látványvilágot, hiszen be kell vallani, még hetvensok emelet környékén is átlátható és jól irányítható a hangyaboly. Kár, hogy az érdeklődés ilyen gyorsan lelankad: kicsivel nagyobb szabadságot hagyva, a lehetőségeket kibővítve sokkal hosszabb élettartamú, jobb értékelést kivívó egyedi stratégia válhatott volna belőle, így viszont csak egy csökkentett áron ajánlható, közepes kis szürke egér kerekedett ki belőle.

Wilson







MARTIN BELESZÓL!

Próbálgattam, próbálgattam, de egyszerűen valahogy olyan semmi az egész. Hogy Pély Barna örökzöldjével éljek, „nem jött át" a Tower SP lényege. Nekem ehhez a stílushoz már túl kicsi a GBA képernyője...

THE TOWER SP

SEGA / VIVAARIUM

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

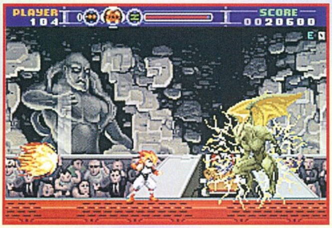
1 Játékos

✔ remek sim tower klón
× rövid élettartammal

6.5 pont

MIGHTY TWO







A Gunstar Heroes kultuszjáték – nem egyszerűen egy 16 bites korszak hardverének legnagyobb húzócíme, hanem egy a múlt ködébe veszett stílus legkarakteresebb szereplője. Manga és sci-fi jegyeket magáénak tudható, bődületesen szép és pokolian nehéz beat'mup / shooter keverék. '93-ban, 13 esztendővel ezelőtt jelent meg: legendává vált, egy olyan ereklyévé, mely egyszeri és megismételhetetlen – folytatásra éppen ezért nem is volt esély, mígnem a *Treasure* valamikor az ezredforduló környékén elő nem vette és le nem porolta klasszikus címeit, hogy kissé kicsinosítva, itt-ott átszabva piacra nem dobja handheld formában. A Credo maestro által bemutatott Advance Guardian Heroes kitűnő továbbgondolása – vagy inkább vérfrissítése – volt ősapjának, a **Gunstar Future Heroes** pedig nem vesztett semmit lényegéből a transzfúzió során. Kitűnő, korszakalkotó klasszikus, a GBA felhozatalának legjobb darabja; lehetne, ha nem lenne olyan fájdalmasan rövid.

Bemutatónk szereplője új darab, egész pontosan folytatás, az előd történetének továbbgondolása. Mikor a Kék és a Vörös harcos a Hold felszínén véget vetett a túlvilági istenség hatalmának, a kies kőgolyó felrobbant, négy új égitestet hozva létre ezzel galaxisukban. Az élet visszatért régi medrébe, mígnem a semmiből előtűnt egy ötödik hold, a titokzatos „Birodalom" seregeivel a felszínén. Ahogy az lenni szokott, a sereg a legyőzött istenség feltámasztását tűzte ki céljául, ám a Gunstar szövetség bakái mindent megtesznek azért, hogy ez ne valósulhasson meg. Ennyi lenne a háttéranyag: klisékben dúskáló, kissé bugyuta sztori, de egy oldalra scrollozó pofozkodáshoz nem is kell más.

MARTIN BELESZÓL!

Háááát, én többet adtam volna ennek a játéknak, akár 8 fölött is simán – de én mondjuk nagyon bele vagyok habarodva a Gunstar Heroes-ba, az nem vitás. Konzolos pályafutáson egyik meghatározó játéka volt a MegaDrive verzió, és ha létezik az a bizonyos misztikus „plusz", amiről az emberek beszélnek, de megfogalmazni még senkinek sem sikerült, amitől egy játékot soha nem felejtesz el, akkor én a GH-ban megtaláltam ezt. Szeretnék egy PSP átiratot is!

A játékmenet bemutatása nem igényel különösebb magyarázatot: mész, ütsz, örülsz. A duó mindkét szereplője maximálisan három fegyvert cipelhet magával, egy az egész képernyőt elsöprő extra gyilkoló eszközön felül – utóbbi természetesen csak limitált mennyiségben használható, a hatás elképesztő, senki sem marad talpon utána. Ez így pokolian jól hangzik, a gond ott kezdődik, hogy az élmény csupán hat szintre szól – ha kiverekedted magad, megtekintetted a záró animációt és a stáblistát, majd hirtelen felindulásból a második szereplővel is eljátszod ugyanezt, véget ér a móka. Osszunk, szorozzunk: ez még a leggyengébb képességekkel rendelkező handheld tulajnak sem tart tovább másfél, maximum két óránál. És, ennyi. Se extra tartalom, se addícionális missziók, se multiplayer opció. Ez manapság, tizensokezer forintért cserébe szánalmasan sovány, klasszikus címhez igazodó körítése ellenére. Pedig a hat pálya eltérő stílusa és más megközelítése okán más és más élményt, megközelítést kíván – az oldalra scrollozás mellett pszeudo-3D-s megvalósítású szintek is a repertoárt erősítik, melyek kissé eltérnek a fő irányvonaltól, elsőre furcsák, mindenképp hozzájárulnak ahhoz, hogy az akció mindig friss maradjon és ne kerítse uralmába a monotonitás. Ráadásul a GFH szebb, mint a platformon bármi – itt is beigazolódni látszik a nagy számok törvénye, minél nagyobb a fejlesztőgárda, minél inkább ismerik a vas korlátjait és képességeit, annál jobban ki tudják használni: a Treasure pedig nem egyszerűen kisajtolta, de valósággal kifacsarta a GBA-t. A teljes képernyőt megöltő hatalmas főellenfelek, a folyamatosan pergő akció, a több tucatnyi ellenfél és a bődületes speciális effektusok tánca díjat érdemelne. Ráadásul a Treasure arra is ügyelt, hogy olyan apróságokat csempésszen a műbe, mely a Megadrive és Sega fanatikusok számára igazi csemege lesz. A háttérzene számos klasszikus Sega címből merít, egy-egy klasszikus Gunstar szint pedig kissé felújított formában itt is feltűnik, tisztelegve ezzel a klasszikus első epizód előtt.





Sokkal erősebb pontszámmal, az értékelő dobozban jóval magasabb értékekkel díjaznám a Gunstar Future Heroes-t, ha nem csupán egy mozival felérő hosszúságú lenne. De sajnos az, így nosztalgikus hangulat, az eredetihez hű megvalósítás ide, a platformhoz képest is fergeteges látványvilág oda, ez kevés az üdvözüléshez – remélhetőleg a harmadik epizód jobban teljesít majd, és nem kell rá újabb 13 évet várnunk.

Wilson

GUNSTAR FUTURE HEROES

THQ / TREASURE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos

✔ klasszikus, mesés beat'mup
✕ szánalmasan rövid

7 pont

Más kárán tanul az okos, saját kárán a bölcs.

Jó kis gondolat, jó hangzatos, pont olyan, amilyennek egy mondásnak lennie kell. És mennyire igaz! Hogy is szól ennek a régi, ismert közhelyváltozata? „Okos ember más kárán tanul."

Kár, hogy ilyen „okos" ember nincs. Ezt talán az is tudta, aki ezt a szólást kitalálta. Remélem, még ő is röhögött rajta. Mert mindenki kizárólag csak a maga kárán tanul. Sőt, tovább megyek: az emberek általában csak abból tanulnak igazán, ha többször is pórul járnak. Más kárából tanulni? Ugyan már. Én sokkal jobb, szebb, okosabb, ügyesebb, erősebb, merészebb, körültekintőbb, tapasztaltabb vagyok, mint az a másik szerencsétlen... és egyébként is: pont velem történne meg a dolog?

Én azt mondom, segíts másokon, és a Konzolok Istene is megsegít. Tanuljunk egymástól, de legfő-



képp a saját hibáinkból, tapasztalatainkból. Májusi kérdésem-kérésem ez volt: írjatok három olyan konzolos vonatkozású jó tanácsot, amit a többi olvasóval szívesen megosztanátok. Magyarázat, mint általában, most sem volt. Azt szerettem volna, ha mindenféle témában érkeznek irományok...

Az én tanácsom végtelenül egyszerű, és a manapság oly közkedvelt fórumozással kapcsolatos: *„A hallgatást ritkán, a beszédet gyakran megbánjuk."* **Martin**

Már volt egypár konzolom, de egyikre sem kellett annyira vigyáznom, mint a PS2-re. Most van a harmadik gépem. Egyet elloptak, egyet megzúztam MGS 2 közben (emlékszem tisztán) a „sok metálos" fightnál valamit pancserkodtam és lerántottam a gépet az 1 méter magas asztalról... nem tetszett neki. A mostani rekord időt élt meg. Lassan két éves. :D És nagyon vigyázok rá. Mert megérdemli. **sancho**

Hétfő: Új meló, a nagy ismeretlen. Para: Mi lesz ha...? Mi lesz ha...? És ha...? Nagy levegő, „valahogy majd csak túléljük" érzés, kilincset a kézbe és a kapun belép. Ismeretlen arcok, óriás nyüzsi... Te meg ki vagy? Az új munkaerő. 1 óra múlva PC háttér: naná hogy Rezi 4, csajok néznek furán... Cigi a kézbe, irány friss levegőt szívni. Hát neked mi van a lábadon? Kedvenc karakter egy videojátékból. (Csak így szolidan adjuk elő, mégiscsak első nap.) És indul a lavina: Te játszol?! (A „hisz te lány vagy!" felkiáltás sem marad el.) Minveretedmiótatolodmiakedvencésmiértaz... Kérdések bombahadjárata. Zsír. Plusz egy ismerős.

Kedd: Reggeli forró tea... landol a nadrágon. Egy zsepit? Az arc már ismerős. Szavak röpködnek: Xbox, PS, PS2, PC, 576 (Még jó hogy!) Páran hozzánk verődnek: Nem tudsz kódot a Final X-hez? (Na abban pont egy enciklopédia vagyok.) Black? Ott a net, gyere használjuk. Plusz két ismerős.

Szerda: Két nap után ma már nyugi van. CD a zsebre, fülhallgató be; na teperjünk be Midtownék Give it upjára. Szerinted? Kocsi a sarkon, ablak leteker: Karikás a szemed, mit toltál hajnalig? Arc ismeretlen, a sejtés megvan.

Csütörtök: Koki szemekkel, reggeli városi GTA-n csak jussak túl! Meló: tegnapi arc előtt 576... Vazzeg! Pont a céltábla közepibe! Dumaparti, sok a közös vonás. Különbség? Csak otthon: neki PC, nekem PS2. Számít?! Naná hogy NEM. Plusz egy ismerős.

Péntek: Este buli! Mit vegyek fel? Akarom mondani; mit vigyek el? Killzone, Metal Gear, Silent Hill, Mortal Kombat? Ebben a sorrendben jó is lesz, hátizsákba bedob mindent. Meló azért még van. Reggeli üdvözlés: Eladnám a PSP-met, érdekel? A válasz – nem is ismerlek – majdnem kicsúszik. Ehelyett? Csak egy mosoly; hisz aki játszik, rossz ember nem lehet. Plusz egy ismerős. Mérleg: 5 nap = 5 ismerős.

És a csúcspont. Haverokat összeránt, TV+hangfal érkezik... és jó barátunk X is tiszteletét teszi. P és X jó haverok. Megférnek békében, egyik az egyik, másik a másik TV alatt. Gyere, nyomulj a Halo-val, addig rágerjedek a Killzone-ra! Oké, és közösen? A még mindig nem lerágott csont: Burnout bepattint, hangerő fel, mindenki tapad a screenre.

1. Vállald fel!
2. Légy nyitott!
3. Ne ítélj elsőre! **Zsina**

1.) Régebben velem is előfordult – sajnos gyakran –, hogy nagyon felidegesítettem magam egy játékon. Ilyenkor jön a káromkodás, kapcsoló dobálás, ingerültség. Hallottam magam, ahogy káromkodok és szidom a játékot – meg aki kitalálta – és magamba nézve egyáltalán nem tetszett, amit mondtam vagy csináltam! A normál életben abszolút nem beszélek csúnyán és nem vagyok idegbeteg stílus sem! Ezen akartam változtatni! Ez csak egy JÁTÉK! Életbevágó tétje nincs! Időre lelőni, megnyerni a versenyt, időre beérni a célba, megverni az ellenfelet, túlélni a bevetést, megszerezni az információt vagy kulcsot a továbbjutáshoz... Ilyen és ehhez hasonló dolgok, amit ha elrontok akármikor, akárhányszor újrakezdhetek és addig-addig próbálgatom, míg nem sikerül! Én megfogadtam, hogy nem húzom fel magam egy játékon sem! Ne hagyjuk, hogy egy játék hozza ki az állatot belőlünk!

2.) Rendszeresen és soxor olvasom az 576 online topikokat és bizony akadnak még jó páran, akik nem igazán tisztelik a másik gamer vagy ember ízlését! Nem azt mondom, hogy mindenkinek szeretnie kell mindent! De semmi értelme, hogy bemegyek egy topikba és elmondom, hogy pl.: milyen majmok, barmok, marhák vagytok mert ezt és azt szeretitek ehelyett vagy ahelyett! Így csak nem kívánatos személyek lesztek! Ne mondjuk már meg, hogy ki mit szeressen, ki mivel játsszon! Beszélgessünk el kultúráltan az adott témáról, osszuk meg egymás tapasztalatait, ötleteit vagy csak olvasgassuk a többi játékostársunk vélekedését véleményét, hátha tanulunk belőle!

3.) Régebben olyan voltam, hogy ha egy játék tetszett, akkor azt azonnal meg akartam szerezni, és ha összejött rá a pénzmag, akkor meg is lett. Ezzel csak az volt a baj a későbbiekben, hogy volt kb. 10-12 játék, ami mind félbe volt hagyva, mert jött egy újabb, amit ugye szintén be kellett szerezni! Ezt pénzből vagy egy még be nem fejezett játék feláldozásából termett meg! Most már szívom is a fogam miattuk! Jó pár játék maradt meg félig kijátszva, de elcserélve, beszámítva új játékra, sajnos! Mostanában 2 játék van egyszerre, amit párhuzamosan játszom! Ezeket nyugodtan végigjátszom és utána jöhet az újabb! Így nem marad befejezetlen „ügyem"! Türelmesen ki kell várnom, míg vége az egyiknek! **granturismo**

Ha valakinek is tanácsokat kellene adnom a saját tapasztalataim alapján, hát itt a három tanács:

- Ne üsd a joy-t nem ő a hibás (és később úgyis megbánod).
- Ne kezdj RPG-t nulla angol tudással mert nincs értelme.
- Ne szólj le más konzolt hisz nincs értelme, mi úgyse szólhatunk be az élet nagy dolgaiba, azért vegyél konzolt, hogy jókat játssz, ne azért, hogy a haverod leszólhasd a sz*rabb konzolja miatt.

+1 legyél mindenevő játékok terén, sokkal nagyobb és több játékörömöd lesz. **Ashley**

1: Ne ments memkártyára ha villámlik, főleg ne MGS3-at, mert elég lomhán menti el a cuccot. Viszonylag kellemetlen, ha elkúrod a mentésedet, mikor már majdnem minden állatból ettél, alig öltél embert benne, és pont hatodjára vinnéd végig, elég rossz érzés.

2: Legyen meg az értékrended! Például: Ha mondjuk dolgozatot írsz, beadandó esszét / fogalmazást kell csinálnod, ne engedj a konzolok csábításának, mert úgy jársz, mint én, ami nem éppen kellemes így év végén.

3: Játsszatok, de csak ésszel! Szerintem inkább az egészség, mint az agyvérzés+magas vérnyomás+hajhullás kombó, szerintem. **Raven**

1. Soha ne kérdezd meg játékvásárláskor az eladó véleményét a kiszemelt játékról, mert úgyis azt fogja hazudni a legrosszabb anyagról is, hogy ez egy tökéletes játék.

2. Az új ismerőseidnek soha ne említsd meg, hogy kedvenc hobbid a videojáték. (A saját szűklátókörük miatt onnantól le fognak kezelni, és nem igazán lesz visszaút.)
3. Ha azt veszed észre magadon, hogy már egy hete nem borotválkoztál, hegyekben állnak körülötted a pizzás és sörös dobozok, és azt sem tudod milyen nap van, akkor azonnal kapcsold ki a gépet és menj ki a szabadba, és vedd észre: a játékokon kívül is van élet! (Hidd el megéri!) **Gabe**

1. Az előző Xbox-om hét óra folyamatos Conkerezés (teljes végigjátszás) után megadta magát. Na ez igen érdekes dolog volt, mivel a gép teljesen új volt, ráadásul túszul ejtette a Conker lemezt. Vittem is vissza. A pultos csaj a garanciával persze visszaadta a pénzemet (jó apróban: láttatok már 40e forintot ezresekben és kétezresekben?), és kaptam (miután kértem) egy papírt, hogy kimentik a lemezemet. Egy hétbe tellett nekik és még jó újlenyomatos is lett, amit csak azután vettem észre, hogy beraktam az új gépbe és lefagyott (jött is a szívroham), de szerencsére már minden normálisan megy.
2. A mostanában kapható Xbox-okban az újfajta zajos DVD lejátszók vannak, ráadásul könynyen koszolódnak, ilyenkor megtörténhet, hogy a játékot DVD filmnek ismeri fel és kiírja, hogy tegyük be a lemezt egy Xbox-ba. Na ilyenkor kell az olvasófejet tisztítani megfelelő lemezzel. Eddig ilyen csak egyszer történt velem, de meglepődtem, amikor az Xbox azt írta, hogy tegyem a lemezt egy Xbox-ba.
3. A GameCube-om is képes meglepetéseket okozni. Sok-sokórányi Zelda WW és Strafox elmentésem ment rá arra, hogy az utángyártott memókártyám egy nem olyan szép napon úgy döntött, hogy bizony formattálni kell őkelmét, különben nem hajlandó működni. Ma már tudom, hogy ilyenkor elég, ha kihúzzuk és visszarakjuk.
Ui.: Sohase húzzátok ki a Conker kazettát a bekapcsolt N64-ből, a debug mód megnyitása reményében (amúgy tényleg így kell megnyitni!), mert tönkremegy a játék hangsávja. **manga02**

Volt nekem egy kedves párom, akivel már 3 éve boldogítottuk egymást. Eleinte klasszul mentek a dolgok, mert a szerelem rózsaszín köde hajlamos elhomályosítani a valóság néha igen borongós szürkeségét. Végre olyan emberre leltem benne, aki megérti kusza gondolataimat, megérzi kicsi szívem minden rezdülését, és életemben először akadt olyan barátom, aki az enyémhez hasonló lelkesedéssel állt a videojátékokhoz. Hihetetlen öröm volt nézni, mennyire lenyűgözi a modern technika eme csodás vívmánya, főleg annak tudatában, hogy az utolsó játékokkal kapcsolatos tapasztalatait tizenéves korában élte át különféle játéktermi gépeken (én alig éltem még akkor). Aztán sajnos rá kellett döbbennem, hogy ezek nagyon értékes dolgok, de nem elegendőek a boldogsághoz. Anyagi nehézségein csak-csak túltettem magam (bár egyre több mindenre kihatott és egyre több problémát okozott), hiszen nekem – hála a szüleimnek – nem kellet nélkülöznöm, sokkal rosszabb volt a tudat, hogy ambíciónak is híján van a kedves és nem számíthatok rá olyan szempontból, ha például családalapításra kerülne a sor (ami majdnem megtörtént, de a természet hülye szeszélye folytán sajnos mégsem így alakult a dolog).
Sajnos? Valószínűleg ez kellett ahhoz, hogy rádöbbenjek, mire van szükségem és legyen erőm megtenni a szörnyű lépést, amit hosszú időn keresztül reméltem, hogy elkerülhetek: menekülni, kilépni a kapcsolatból. Darabokra törtem egy szívet. Lelkiismeret furdalásomat azzal a gondolattal próbáltam enyhíteni, hogy számomra az én életem a legfontosabb, és ő is azt szeretné, hogy én boldog legyek. De egyelőre csak magányos vagyok. Bekapcsolom a konzolt elalvás előtt, de untat a Tekken. Zavar a SoulCalibur. Egyedül mi értelme? Nem köt le a kölcsön RPG, amit aktuális lenne már a gazdájának visszaszolgáltatni. Hirtelen felindulásból megvettem a SoC-t, de az első kolosszus elpusztításakor majd' megszakadt a szívem. Mit tettem, jaj mit tettem? Kikapcsolni a gépet, de azonnal! (Nagyon remélem egyébként, hogy a játék végén kiderül, hogy megérte ez az áldozat, ha már ilyen párhuzamot vontam a történet és a saját életem között.)
Most a dolog úgy fest, hogy a kedves küzd. Megpróbál talpra állni, megpróbál egzisztenciát teremteni, megpróbálja úgy alakítani az életét, hogy abba más boldogsága is beleférjen. Nem könnyű neki, de ha sikerül, akkor én leszek az, aki eddig a legjobbat tette vele a világon: a saját lábára állítom Ha nem sikerül, akkor a legrosszabbat teszem vele, amit csak lehet: hagyom belezuhanni a nihilbe. Ennek a történetnek nincs tanulsága, ugyanakkor nagyon sok tanulsága van. (A legelső, ami eszembe jut, a fiúknak szól: nem szabad semmibe venni a női könnyeket. A többit mindenki úgy vonja le, ahogy gondolja.) **ceu**

1 – Párnázd ki a szobádat (nem törik össze a kontroller).
2 – Szedj be nyugtatókat (nem leszel ideges).
3 – Csalj és anyázz rendesen. az a jó buli (jobban fogod érezni magad). **Ratchet15**

3 tanács, vagy inkább szabály a magyar konzolos „beilleszkedéséhez" a társadalomba:
1. Ne beszélj konzolról, vagy játékokról!
2. Ne beszélj konzolról, vagy játékokról!
3. Ha már van konzolod, játsszál vele!
Az ötlet lopott, de a helyzet ez. Meg aztán minél jobban megy a harmadik, annál nehezebben fogod betartani az első kettőt... :) **GeeFunk**

1. Sose játsszatok fáradtan / kialvatlanul. Így a játék sem megy jól, és csak magatoknak ártatok vele. Inkább aludjatok játék helyett.
2. Sose hagyjátok, hogy egy játék felhúzzon idegileg! Ha valami az ezredik próbálkozásra sem sikerül, inkább álljatok le egy kicsit, gondolkozzatok el rajta, mit csináltatok jól, és mit rosszul. (Ez néha segít.) És ne süllyedjetek le a kontroller / lemez széttöréséig! (Ismerek ilyen embert, elég nehéz eset.)
3. Ne játszatok hosszabb ideig ugyanazzal a játékkal. Nem tudom, ti hogy vagytok vele, de én pl. nem tudok rendesen aludni mondjuk 3-4 nap állandó Final Fantasy után. (Bár lehet, hogy bennem van a hiba) Mindenesetre fő a változatosság! **Dexter the Stampede**

Egyetlen tanácsom: ne játsszatok Driver 2-t, SOHA! **sigmavirus1**

Sokan azt hiszik, hogy kontroller falhoz vágásával és játék klopfolásával le lehet vezetni az indulatokat... én is így gondoltam sokáig, de rájöttem, hogy ezzel ugyanazt érjük el, mintha darabokra tépnénk egy tízezrest.
Sokan azt mondják/hiszik, hogy, ha elszívunk egy cigit, az megnyugtat... Úgy vélem, valami ami halálhoz vezethet, az nyugodttá nem tesz.
De ami a legértelmetlenebb mindenben: amikor az ember magában tesz kárt, pl. tépi a haját, megvagdossa magát egy ollóval, izomból megfejeli a falat akár többször is, és még sorolhatnám... nálam az történt, hogy jobb lábbal lerúgtam a TV-met az állványról, aztán az a bal lábamra esett... ennek csupán az volt az eredménye, hogy volt egy TV-m, és hetekig nem tudtam járni, de kevésbé ideges abszolút nem lettem, sőt...
Ami beválik (legalábbis nálam): 1. Nyomunk egy Pause-t, ellazítjuk magunkat, és mélyeket lélegzünk, valamint bemeséljük magunknak, hogy legközelebb sikerül, hisz semmi sem lehetetlen. 2. Kimegyünk a hűtőhöz és iszunk valami hideget (pl: tej, ásványvíz). 3. Lementjük a játékot, alszunk egy keveset, közvetlen ébredés után még 5-6 percet fekszünk, és szintén optimisták vagyunk az adott game-mel kapcsolatban. Ezután megiszunk egy kávét, esetleg egy energiaitalt (lényeg, hogy koffein legyen benne), és mikor érezzük hatását újra nekiülünk a játéknak, és mindent beleadunk. A lényeg: pozitívan kell állni a dolgokhoz, és, ha nem sikerül valami elsőre nem kell őrjöngeni, vagy kárt tenni bármibe! **Bandee**

Talán elsőként említhetném egymás konzoljának tiszteletét. A tanácsom: ne foglalkoztasson, hogy XY embernek éppen XYZ gépe van. Tiszteld a választását, sőt próbáld ki te is, hátha neked is okoz pár szép percet. Második. Mindegy mennyire jó egy game, igyekezzetek nem önzőnek lenni, hanem megosztani az örömötök barátokkal! Így az élmény megsokszorozódik! S végül: bármennyire idegesít fel titeket egy játék, ne vetemedjetek arra, hogy puszta ökléllel szétverjetek egy PS2 joy-t, mert először is egy joy nem olcsó, másodszor meg lehet menni sebészetre vele. Ezt is tapasztalatból mondom....
Corrupt Vergil

1. Ne játszunk berúgva, felmérgelhet...
2. Ne játszunk átlaglánnyal. Igaz, én csak a hugicámmal voltam képes – bár ne tettem volna – videojáték-társi kapcsolatot létesíteni, de az éppen elég is volt elegendő tapasztalatszerzésre.
3. Ne játszunk koszos, vagy kajás kézzel. Az esztétikai okait azt hiszem senkinek sem kell különösképpen részleteznem... **Domebacsi2.0**

1. Ha teheted haverokkal / barátokkal játssz. Ők úgyis mindig jobban tudják. Hidd el sokkal nagyobb élmény társaságban játszani, mint egyedül a szobád magányában (persze azért a magány is jó). Játszol, bénázol, a haverod átveszi hiszen ő jobban tudja, ő is bénázik, átveszed megnyered jót kiröhögöd.
2. Néha azért gyere ki a szobából megmutatni a szüleidnek, hogy még élsz. Ha mást nem hívd be anyukád / apukád, hogy játsszanak veled. Oké, gondolom most azt mondod, hogy nem tudnak játszani. Hát tanítsd meg őket mondjuk egy egyszerűbb játékra.
3. Ne szóld le a másik konkurens cég által gyártott konzolt. **Igor**

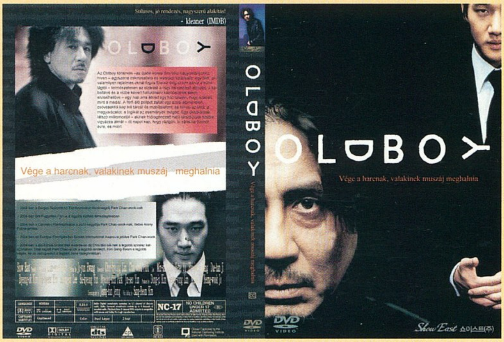
Fúúú, ez a Csevegő állat jóra sikerült. De király, hogy ennyiféle, ennyi különböző hangulatú levél érkezett! Ha megfogadni nem is sikerül a tanácsokat, egy dologra biztosan jó ez az egész: *egy kicsit megint jobban megismertük egymást.* Nem árt! **Martin**

A Csevegő Művek felvételt hirdet. Ha gyárunkban akarsz dolgozni, látogasd rendszeresen a www.576.hu fórumát, ahol az „576 Konzol" résznél minden hónapban megtalálod aktuális témánkat. Aztán ha gondolod, szólj hozzá.

FILM / DVD

Műfaj: bosszúfilm
Rendező: Park Chan-wook
Szereplők: Min-sik Choi, Ji-tae Yu, Dae-han Ji, Hye-jeong Kang
DVD: magyar, koreai 5.1, koreai DTS hang
Extrák: kisfilmek garmadája, kimaradt jelentek, audio kommentárok, így készült, interjúk

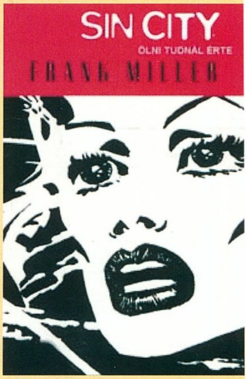
Tegye fel a kezét, aki kapásból fel tud sorolni pár koreai gyártású filmet. Oké, most csak azoknak maradjon fent a keze, akik nem Kim Ki-Duk alkotásaira (Tavasz, nyár, ősz, tél, Bin-Jip), vagy a jelen ajánló tárgyára gondoltak. Hát igen azt hiszem nem túlzás azt állítani, hogy Korea körülbelül olyan fontos szerepet tölt be a világ filmművészetében, mint mondjuk Alsómocsolád. Rendesen meg is lepődött mindenki, amikor 2004-ben az általában kompetens és átgondolt döntéseket hozó (szabályerősítő kivétel a Fahrenheit 9/11 Arany Pálmája ugyanebben az évben) Cannes filmfeszt zsűrije az eleddig masszívan ismeretlen (a túlbuzgómócsingok kedvéért hozzátenném: itthon) Park Chan-wook filmjét tüntette ki Nagydíjjal. A döntésben valószínűleg volt némi szerepe a zsűriben helyet kapott Quentin Tarantino-nak is, ami miatt nem kizárt, hogy némi finom, stílszerűen kalapáccsal történő rábeszélés húzódik háttérben. Nem is csoda, hogy a trashmester teljesen le volt nyűgözve, hiszen az Oldboy-t egy nagyobbfajta túlzással élve akár felfoghatjuk a Kill Bill fajsúlyosabb, távol-keleti variánsaként is. Az események mozgatórugója mindkét film esetében a bosszú. A durva, véres, kegyetlen bosszú... A fengsui-könyvbe illő névvel rendelkező Oh Dae Su az éppen aktuális részegen átmulatott éjszakát követően egy számára teljességgel ismeretlen szobában ébred, kiút nincs, a külvilággal való egyetlen kapaszkodót a televízió vibráló képernyője jelenti. 15 évvel később kitárul börtönének ajtaja és (anti)főhősünk belekezd módszeres irtóakciójába, melynek célja, hogy rájöjjön ki és mi célból eszelte ki számára az önkényes



száműzetés eme igen kegyetlen formáját. Soha rosszabb bosszúhadjáratot! Az Oldboy igazán elkényezteti a filmes csemegékre éhezőket, Park Chan-wook szorgos méhecske módjára ügyesen összegyűjtögette (csúnyábban: lopkodta) az utóbbi években dívó nyugati mozgóképes trendek és rendezői truvájok legjavát, hogy némi keleti filozófiával megfejelve létrehozzon egy olyan valamit, ami magában egyesíti az egymástól igencsak távol álló kultúrák legjobb vonásait. Nem mondom elsőre kissé furcsa volt látni, a Ponyvaregény „kipontozós" trükkjét kalapácsra alkalmazva látni (esküszöm ez volt az uccsó Tarantino párhuzam), de ugye jó helyről nem szégyen lopni és az oldalról felvett tökéletesen vágásmentes verekedés amúgy is feledteti a nézőben felmerülő összes plágium felé irányuló rosszindulatú gondolatot. Hallatlanul igényes, szakértő pletykalapjaink által a filmmel kapcsolatban legtöbbször kiemelt durva, erőszakos jelenetek tényleg (fog)húsbavágóan valóságosnak tűnnek, de kivétel nélkül okosan meg vannak indokolva, így messziről elkerülve az erőltetettség, illetve öncélúság csapdáját (a témáról azt hiszem Eli Roth tudna mit mesélni...). Aprócska homokszem az egyébiránt kiválóan működő gépezetben a sztori túlzottan csattanóorientált felépítése, ami a film állandó önmagára licitálásával egybevetve egy közepesen erős befejésben csúcsosodik ki, így az Oldboy „csak" simán a tavalyi év legjobb filmje az elmúlt tíz év helyett. (Tessék kapaszkodni, mert Hollywoodban már készül az új verzió, sajnos Tom Cruise kénytelen volt lemondani a főszerepet, mert jelenleg minden idejét leköti, hogy találjon magának egy még a hamvas Katie Holmes-nál is fiatalabb bombázót. Csüggedni azért nem kell, a leleményes stúdiófőnököknek biztos van még pár remek ötletük a szerepre és egyébként is állítólag Freddie Prinze Jr. éppen ráér...

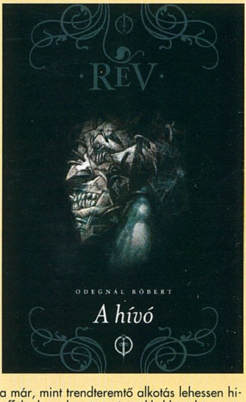
KÉPREGÉNY

Frank Miller – Ölni tudnál érte



Ha én lennék a tavaly indított Sin City sorozatért felelős cég vezérigazgatója, most biztosan a körmöm rágnám izgalmamban, hiszen jó eséllyel most dől el, kis országunk mennyire fogékony Frank Miller univerzumának befogadására. A remélhetőleg jó hosszúra nyúló sorozat második kötete már nem tudja meglovagolni a tavalyi nagy vihart kavart film által gerjesztett hullámokat, a következő rész premierjéig (melynek a most bemutatásra kerülő képregény fogja szolgáltatni az alapját) pedig még elég sokat kell aludni, így kérdéseses, mennyien fogják kipengetni a 3000 pénzt Dwight McCarty sztorijáért. De ne legyen igazam, hiszen magával a kötettel nincs semmi probléma, a lecsúszott, válóperekhez lesifotókat készítő főhős a Goldie halálának ügyében nyomozó Marvhoz hasonlóan maga is kénytelen alámerülni Sin City mocskában, és milyen meglepő, itt is egy nő áll az események középpontjában (Eva, Dwight ex-barátnője). Innentől gondolom mindenkinek ismerős lesz a folytatás, hiszen mondhatni, ha végigolvastál egy részt a Sin City-ből, ismered az összes többit is. Brutális gyilkosságok, szex, erőszak, hullahegyek, itt van minden, ami miatt szeretünk újra és újra visszatérni a bűn városába. Külön öröm, hogy az új főszereplők körül rendre feltűnnek olyan régi ismerősök is, mint a lehengerlő mosolyú Marv vagy a szexis ku**a különítmény tagjai. Miller természetesen ezúttal is a topon van, egész oldalas inverzekkel zsúfolt rajzstílusa színtiszta művészetté emeli a történet ponyvaszerű szerkezetét. Beszerzése mindenkinek erősen ajánlott.

Odegnál Róbert – A Hívó

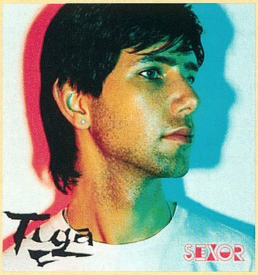


Ha stílusában nem is, de hangulatában egészen hasonló hatást ér el Odegnál Róbert (többek között a kritikán alul teljesítő Nyócker háttereit pakolgatta össze) új képregény albuma, melynek főhőse a jövő képeinek fotópapírra exponálásából él... és kábé ennyit lehet elmondani a történetről, mert a többit már LÁTNI KELL. A hívó bátran szakít a műfaj íratlan szabályival és néhol jobban emlékeztet egy elszállt drogtripre, mint normál képregényre. Legnagyobb örömömre némi (David) Lynch-hangulatot véltem felfedezni a karcos képkockákon és mester filmjeihez hasonlóan a kényszeres „mindentmegmagyarázás" helyett valóban itt is az olvasóra van bízva, miképp értékeli a látottakat. Róbert rajzai keményen büntetnek (különösen igaz ez az egész oldalas képekre), csodálatosan groteszk világában minden a látványnak van alárendelve, aminek sajnos az a hátránya, hogy mire igazán ráhangolódnánk az egyedülálló stílusra, már véget is ér az utazás. De végül is ez nem olyan nagy baj, hiszen egy ilyen kvalitású alkotást (igen, tudatosan használtam pont ezt a szót) úgyis újra és újra elő fogunk venni egy gyors beleolvasásra vagy a képek minél alaposabb áttanulmányozása végett. Kívánom, hogy pár év múlva már, mint trendteremtő alkotás lehessen hivatkozni A hívőre, mert nagyon hiányoznak az efféle, komoly művészi értékkel bíró képregények a hazai palettáról. Csillagos ötös!

ZENE

Tiga – Sexor /CLS/

Az olyan mértéktelenül hipertrendi dolgoknál, mint az electroclash az szokta jelenteni a legnagyobb problémát, hogy miképp lehet az öt perces etapokban kétségtelenül szórakoztató cuccból egy egész albumnyit megtölteni, oly módon hogy a CD lehetőleg ne fulladjon be a harmincadik perc környékén és lehetőleg a rajongók se essenek pofára (halljátok Fatboy Slim, Daft Punk, Moby...?). Tavaly a Ladytron által elkészített Witching Hour már megmutatta, hogy igenis lehet a műfajból összeszedett, emlékezetes lemezt készíteni és szerencsénkre ezt a vonalat viszi tovább Tiga bemutatkozása is. Bár debütről van szó, a kanadai DJ / producer korántsem kezdő a szakmában, a denszmjúzikkedvelőknek a név hallatán szinte biztos beugrik a Zyntherius-szal közösen elkövetett Sunglasses at Night. Az eredetileg Corey Hart által sikerre vitt felvétel 2002-es fülledt electro változata villámgyorsan bevette a klubokat, Tiga pedig egyik pillanatról a másikra az A-listás DJ-k között találta magát. Négy évvel, jó pár további sikerrel és töméntelen mennyiségű remix



felkéréssel (legutóbb a Depeche Mode féle Suffer Well kapta meg a magáét) később a stílus mit sem változott a napszemüveghimnuszhoz képest, ami talán elmarasztalóan hathat, de nálam itt kapta meg az első jó pontját a lemez, mert a Sexor PONTOSAN azt nyújtja, ami az előzmények után joggal elvárható: dallamos, szintiprüntyögésekkel telített, dögös electropopot. A régi slágerek még mindig arcpirítóan jól szólnak, a mai napig nem találkoztam olyan dallal, ami a Pleasure from the Bass-nél gyorsabban varázsolná le a csajokról a felesleges ruhadarabokat (basszust tessék maximumra tolni!). Nem maradnak szégyenben az új darabok sem, a tavalyról ismert You Gonna Want Me viszi tovább a szokásos tigás hangzást, a 3 Weeks igazi mocskos electro-techno (ilyenből el tudnék viselni többet is), a High School pedig simán a legjobb '80-as évekbeli new wave cucc, ami 2006-ban készült. Ha a Talking Heads féle Burning Down The House pofátlan és tökéletesen felesleges acid feldolgozásától eltekintünk, elégedetten távozhatunk a Sexor bolygóról. Hogy aztán a play lenyomásával újra visszatérjünk oda.



TELEFONOS CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

06 70 365 0385

PS2

BLACK	14599	kapható!
American Chopper	7999	kapható!
Cabela's Dangerous Hunts	7999	kapható!
Commandos Strike Force	14399	hívj!
Driver: Parallel Lines	12999	kapható!
Fifa Street 2	14599	kapható!
Fifa World Cup 2006	11699	kapható!
Fight Night Round 3	14599	kapható!
Ghost Recon Advanced Warfighter	14999	kapható!
Ice Age 2 Meltdown	11999	kapható!
ICO **újra**	8499	korlát. pld.
Midnight Club 3 Remix	6999	kapható!
Outrun 2006	12999	kapható!
Prince of Persia Two Thrones	14999	kapható!
Sega Classic Collection	8499	kapható!
Shadow the Hedgehog	8499	kapható!
Silent Hill Coll. (2,3,4 részek egyben!)	14999	kapható!
Singstar Rock mikrofon nélkül	7999	kapható!
Socom III.	15999	kapható!
Sonic Gems Collection	8499	kapható!
Sonic Riders	14999	kapható!
The Godfather - Gyűjtői v. -FÉMDOBOZ-	15989	korlát. pld.
Tomb Raider Legends	15999	kapható!

Gamecube

Batman Begins	3499	akciós
Fifa 06	14599	kapható!
Fifa Street 2	14599	kapható!
Fight Night Round 2	3499	akciós
Fire Emblem	15999	kapható!
Harry Potter and the Chambers of S.	3499	akciós
Killler 7	3499	akciós
Mario Party 7+ Mikrofon	15999	hívj!
NHL 2005	3499	akciós
Odama + Mikrofon	15999	hívj!
The Urbz	3499	akciós
TimeSplitters 3	3499	akciós
Gamecube gép + 4 játék	29999	akciós

PSP

50 Cent Bulletproof	14399	hívj!
Ape Academy	13499	kapható!
Ape Escape (platform)	13499	május 10.
Burnout Legends	11699	kapható!
Daxter	13499	kapható!
Death Junior	13999	kapható!
Fifa 06	11699	kapható!
Fifa Street 2	11699	kapható!
Fifa World Cup	hívj!	hívj!
Fight Night Round 3	11699	kapható!
Football Manager Handheld	13999	kapható!
From Russia with Love	11699	kapható!
Harry Potter Goblet of Fire	11699	kapható!
Key of Heaven	13499	kapható!
King Kong	13999	kapható!
Lemmings	13499	kapható!
Lord of the Ring : Tactics	11699	kapható!
Metal Gear Acid	13999	kapható!
Metal Gear Acid 2.	13999	május
Prince of Persia Two Thrones	13999	kapható!
Pro Evolution Soccer 5	13999	kapható!
Silent Hill Experience (SH-es extrák)	3999	kapható!
Socom Fireteam Bravo	13499	kapható!
Splinter Cell : Essential	13999	kapható!
Star Wars Battlefront II	15999	kapható!
Tales of Eternia	13499	kapható!

Nintendo DS + GBA

Advance Wars Dual Strike	11990	kapható!
Donkey kong 3/GBA	12990	kapható!
Fifa 06	11990	kapható!
Harry Potter and Goblet of Fire	11990	kapható!
Harry Potter and Goblet of Fire/GBA	11990	kapható!
Mario Kart DS	11990	kapható!
Marvel Nemesis: Rise of the...	11990	kapható!
Need For Speed: Most W. /GBA is!	11990	kapható!
Nintendogs! 3 különböző játék!	11990	kapható!
Pokémon Dash	8490	akció!
Pokémon Emerald Version ÚJ!/GBA	13990	kapható!
Ridge Racer	10990	kapható!
Samurai Jack /GBA	9990	kapható!
The Sims 2	11990	kapható!
Tiger Woods	11990	kapható!
Urbz	11990	kapható!
Wario Ware Touched	8490	akció!
Yoshis Touch'n Go	11990	kapható!
GBA Micro Gép + Samurai Jack	29999	akció!

PS2 Platinum és akciós

24 **magyar feliratos**	9999	akciós!
Age of Empires II	6999	kapható!
Brothers in Arms Road to Hill 30 Platinum	6999	kapható!
Burnout Revenge	9599	akciós!
F1 2005	5799	kapható!
Fifa Street Platinum	6299	kapható!
God of War	5799	kapható!
Gran Turismo 4	hívj!	akciós!
Grand Theft Auto San Andreas	8999	kapható!
Jak 3	5799	kapható!
Jak X	5799	akciós!
Metal Gear Solid 2: Son of Liberty	6499	kapható!
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	7999	akciós!
Moto GP 4	5799	kapható!
Need for Speed Underground 2 Platinum	6299	kapható!
Prince of Persia 2	7499	kapható!
Pro Evolution Soccer 5	hívj!	akciós!
Ratchet & Clank 3	5799	kapható!
Ratchet Gladiator	5799	akciós!
Resident Evil Outbreak	6299	kapható!
Socom II.	5799	kapható!
Tekken 5	5799	kapható!
The Getaway Black Monday	5799	kapható!

XBOX

Battlefield Modern Combat	14599	kapható!
Burnout 3 Classic	6299	kapható!
Burnout Revenge	14599	kapható!
Counter Strike	8599	kapható!
Driv3r Classic	5999	akciós!
Fifa Street 2	14599	kapható!
Fight Night Round 3	14599	kapható!
From Russia With Love	14599	kapható!
Max Payne 2	4999	kapható!
The Godfather	14599	kapható!

XBOX 360

Battlefield Modern Combat	16399	kapható!
Elder Scrolls IV Oblivion	16999	kapható!
Fifa 06	16399	kapható!
Fifa World Cup	16899	kapható!
NBA 06	16399	kapható!
Need For Speed Most Wanted	16399	kapható!
Ridge Racer 6	16399	kapható!
Tomb Raider Legend	16999	kapható!

Double Screen és Gameboy Advance

Resident Evil Deadly Silence /DS	11999	kapható!
Alien Hominid	7999	kapható!
Animal Crossing /DS	11999	kapható!
Cabelas Big Game Hunter 2005 /GBA	6499	kapható!
Ed, Edd n Eddy	6999	kapható!
Fifa World Cup /DS	9599	kapható!
Juka and the Monophonic Menace /GBA	7999	kapható!
King Kong /DS	11999	kapható!
Mario & Luigi Partners in Time /DS	11999	kapható!
Mario Kart /DS	11999	kapható!
Nintendogs! 3 különböző játék! /DS	11999	kapható!
Pacman Compilation /GBA	9999	kapható!
Pokémon Emerald Version ÚJ! /GBA	13999	kapható!
Pokémon Fire Red + beép. Wireless adapter /GBA	13999	kapható!
Pokémon Leaf Green + beép. Wireless adapter /GBA	13999	kapható!
Prince of Persia Battles /DS	11999	kapható!
Rapala Pro Fishing	5999	kapható!
Samurai Jack /GBA	9999	kapható!
Sims 2 /DS és GBA	11699	kapható!

576 KByte

Teljes választékunkat és előrendelési akcióinkat keresd webáruházunkban!

www.576.hu

